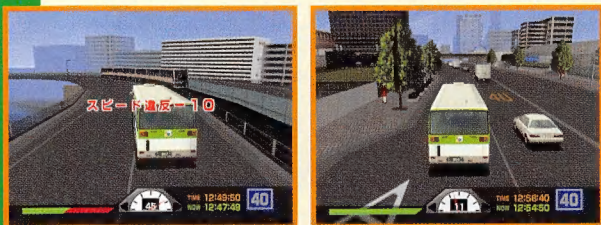
すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌
平成12年9月1日発行（毎月1回1日発行）
第1巻 第4号 通巻第4号
月刊アルカディア
9月号
COIN OP'ED
VIDEOGAME
MAGAZINE
ARCADIA
Dragon Blaze
SLASHOUT
BATTLE GEAR 2
ParaParaParadise
GAUNTLET DARK Legacy
総力特集!
2D対戦格闘ゲーム
Not闘Dead!!
THE KING OF FIGHTERS 2000
CAPCOM VS. SNK
-MILLENNIUM FIGHT 2000-
GUILTYGEAR X
2000
No.004
9
580
yen
SEPTEMBER

NAOMI™

東京バス案内
ガイド
協力：東京都交通局
© FORTYFIVE 1999
企画・開発：株式会社フォーティファイブ
45
XLV
急募！
都バス運転手!!
素人歓迎。
ドリームキャストで大好評の
『東京バス案内(ガイド)』
がアーケードに登場!!
職ゲー
東京都交通局の全面協力により、本物と同じ『都バス』のデザインを採用。
バスの運転手が行う車内業務をこなし、交通状況に応じて的確で安全に
終点まで乗客を運ぶ『プロドライバー』の運転を体験しよう！
アーケードマシンだからこそ実現できる、
重厚でリアルなプレイ感覚！
運転免許証、不要。
スピード違反－10
全国的に有名な、東京都内の『名所』や
『地域』を運行。細かな街の風景も再現。
実在する2つの都バスルートを設定。
それぞれに昼・夕方の2つの時間帯の
合計4コース。
新宿コース
中ノ橋～新宿駅西口
新宿駅東口
新宿駅西口
新宿追分
新宿三丁目
新宿二丁目
新宿一丁目
四谷四丁目
四谷三丁目
左門町
信濃町駅前
信濃町駅南口
権田原
青山都営アパート前
青山一丁目駅前
青山一丁目南口
南青山一丁目
赤坂八丁目
防衛庁前
六本木
六本木五丁目
飯倉片町
一ノ橋
中ノ橋
浜松町駅前
海岸一丁目
竹芝桟橋
日の出桟橋
芝浦埠頭駅入口
国際展示場駅前
お台場海浜公園駅前
フジテレビ前
台場駅前
東京ビックサイト東棟前
国際展示場正門駅前
フェリー埠頭入口
青海
潮風公園入口
船の科学館駅前
テレコムセンター
湾岸コース
レインボーブリッジ経由
国際展示場駅前～浜松町駅前
乗降口
入口

COIN OP`ED VIDEOGAME MAGAZINE

No.4

すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌

CONTENTS

巻頭特集

2D対戦格闘 NOT DEAD!! 8〜

NEW GAME

企画読み物

serialization

タイトルロゴ&表紙デザイン／Smile Studio(福島トオル)
Illustration by 森気楼 [THE KING OF FIGHTERS 2000]

発行所/株式会社エンターブレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
☎03-5433-7850(営業部)
☎03-5433-7156(編集部)

GAME LIST

AD LIST

このところ発売タイトル数が少なかった2D対戦格闘ゲームだが、『ギルティギアX』、『K.O.F.2000』、そして『CAPCOM VS. SNK』と、3作ものビッグタイトルがリリース。2000年の2D対戦格闘事情、過去から現在、そして未来を考察。

の王道ジャンル見参!!

NOT DEAD!!

淘汰

「2D対戦格闘ゲームももう終わりだね」

いつの頃からか、こんな言葉をたびたび耳にするようになった。ファンにとっては憤慨モノだが、このセリフの背景にはそれなりの理由がある。おそらくこれは、2D対戦格闘は3Dよりも歴史が長く、発売されたタイトル数が圧倒的に多い、というあたりに起因していると思われる。一面的な見方になるかも知れないが、ここではなぜ「終わり」と判断されるのかを考察する。

ストⅡは、プレイヤー人気とインカムを高いレベルで両立させることに成功した。プレイヤー、メーカー、オペレーターの三者を満足させる、他に類を見ない理想的なゲームだったのだ。そのためストⅡ発売から2〜3年の間は、業界全体の足並みが一方向に向かい「猫も杓子も2D対戦格闘」と(⇨)

国内で対戦格闘ゲームを発売したことがあるメーカー(五十音順)

- ●アイレム
- ●アタリ
- ●アリカ
- ●アルュメ
- ●SNK
- ●ADK
- ●カネコ
- ●カプコン
- ●コナミ
- ●彩京
- ●ザウルス
- ●サミー工業
- ●サンソフト
- ●セガ
- ●タイトー
- ●テクノスジャパン
- ●テクモ
- ●データイースト
- ●ナムコ
- ●ハドソン
- ●バンプレスト
- ●ビスコ
- ●ビデオシステム
- ●ミッドウェイ
- ●ライジング

時代を駆け抜ける変革の嵐

1991年春。アーケードゲームが初めて世に登場してから20年。カプコンの『ストリートファイターⅡ』はアーケード・シーンに一大変革をもたらした。

「1対1」の対決の構図。圧倒的なプレイヤーキャラ数とそのクオリティの高さ。「人間対人間」の闘いを前提としたゲーム性……こういった特徴を併せ持つストⅡはプレイヤーを魅了し、野火の延焼の如きスピードで、瞬く間に波及していく。プレイヤーが筐体越しに向かい合って対戦する「対戦台」が普及しはじめた91年の暮れには、ゲームセンターはストⅡ一色の様相を呈していた。「ストⅡが20台、他は麻雀とクレーンゲームだけ」というような極端なゲームセンターも一部だが存在したほどだ。

翌年になると、雨後のタケノコのように、他メーカーからも続々と対戦格闘ゲームがリリースされ、ブームはますます加熱していった。そのピークとなる93〜95年には、発売タイトルが増大し、91年の実に10倍近くの作品がリリースされた。当時アーケード作品を手がけていたメーカーは、そのほとんどが何らかの対戦格闘ゲームを発売している。下表を見れば主立ったメーカーはほとんど該当していることがわかるだろう。

常識の変化。「ブーム」の一言では片づけられない対戦格闘ゲームの隆盛は、セガの『バーチャファイター』シリーズでさらに加速する。

現在ではカプコン、SNKに代表される「2D」、セガ、ナムコが中心の「3D」という区別がなされ、それぞれが「対戦格闘ゲーム」という太い幹で統合され、アーケードでは最も メジャーなジャンルとして定着している。

幻想は彼方へ

2D対戦格闘ゲームのラッシュも、96年あたりからは沈静化に向かう。発売タイトル数は激減し、リリースするメーカーも限られていく。

これを「廃れた」と受け取るのもひとつの考え方だろう。だが依然として対戦格闘ゲームは、ゲームセンターの上位人気機種として今なお存在している。数が絞られていくのはむしろジャンルとして成熟し、安定期に入ったと見るべきだろう。「対戦格闘ゲームなら売れる」という時代は終わりを告げ（そんな時代はもともとなかったが）、「いいゲームは売れる」という、当たり前の事実だけが残った。

現在の新作対戦格闘ゲームの概要を見ても「誰が使える」とか「新システム○○！」といったていどではさほど驚かなくなったのは事実。そういう意味では、外面だけで売れることは、こと2D対戦格闘ゲームに関しては、もうない。

信頼と実績を勝ち得たメーカー、あるいは絶対の自信を持って作品を作れるメーカーでなくては、今の時代、対戦格闘ゲームはリリースしてこない。なればこそ、一つ一つの質は高い水準にある。プレイヤーから見れば、これはむしろ喜ばしいことだ。安心して遊べる品質、十分遊び込めるだけの時間がほぼ約束されているのだから。

2D対戦格闘はもう終わり？　そう言う前に聞きたい。かつての2D対戦格闘ラッシュに辟易した経験が、純粋な評価の目を曇らせてはいまいか？　2D対戦格闘ゲームというジャンルそのものを、プレイの対象から除外してはいまいか？　プレイせずに「どうせダメ」と思ってはいまいか？

主義主観は人それぞれ。プレイするしない、好き嫌いの判断は個人に委ねられるべきものだ。対戦格闘ゲームが終わった、そう判断するのもまた、あなたの自由だ。

だが、もし2D対戦格闘ゲームからしばらく遠ざかっていた人、また敬遠していた人がいれば、一度気持ちを白紙に戻して、最新作をプレイしてみるべきだ。何事もそうであるように、2D対戦格闘ゲームも時代とともに変化する。プレイすることで忘れていた何かを思い出すかも知れないし、新しい何かを発見できるかもしれない。判断を下すのはそれからでも遅くはない。

（☖）いうことになった。

だがあまりにも対戦格闘一色に染まってしまったために、これを冷笑的に捉える人も少なくなかった。粗製濫造と映るほど多くのメーカーが次々に2D対戦格闘をリリース。一方でゲームそのものもシステムの複雑化、ゲームスピードの高速化、キャラクター数の増加など、プレイヤーのニーズに合わせて進化していく。

停滞からは何も生まれない。何かモノを維持するには、進化・発展は絶対に必要なことだ。だがそれは同時に、ライトなプレイヤーを篩にかける要因ともなった。

それ以前に、大量生産される対戦格闘ゲームを目の当たりにし、好き嫌い以上に「もういい」、「出しすぎ」といったイメージ的な部分が先行し、対戦格闘ゲームに嫌気がさして離れていったプレイヤーもいたかもしれない。

こういったイメージは、なかなか払拭できないものである。ゲームの出来不出来に関わらず、アレルギーのように「対戦格闘ゲーム」自体に拒否反応を示してしまう。

こういった要因が、冒頭のセリフにつながるのではないだろうか。だがそれは「2D対戦格闘ゲームが悪」ということとは明らかに違う。終わったか、なんて誰にもわからない。それは歴史になって初めて決まるものなのだから。

2D対戦格闘ゲーム進化樹形図

時代の潮流、そして大いなる末裔たち

2D対戦格闘ゲームの隆盛に至るまでには、さまざまな作品が登場し、のちのゲームに少なからず影響を与えていく、というプロセスが繰り返されてきた。その進化の経緯をゲームタイトル別のチャート式樹形図にしてみた。ここから伺える時代の流れから、2D対戦格闘の今後を考えてみてはどうだろうか。

"いい対戦相手"で終わっていないか!?

中級者から抜け出すために

2D格闘は、それなりにやり込んでいる。ゲーセンで対戦しても、そこそこは勝てる。だけど、一部のうまい人を相手にすると、途端に勝てなくなる……。このページでは、そんな"中級者"がステップアップするために、何が必要なのかを考えてみることにしよう。

チェック!! 格闘ゲームの強さを決める3大要素とは!?

対戦格闘ゲームで勝てる人とそうでない人の間には、どんな違いがあるのだろうか? ここではまず、その「差」がどこから生まれるのか探ってみることにしよう。

いわゆる「強い人」に備わっているものとは、下で取り上げている知識、反応速度、コマンド能力の3つ。勝率のいい人は、この3つがすべて平均点以上である、と思ってもらえればいいだろう。ただ、ここで注意してほしいのは、これらが必ずしも「神様がくれたもの」ではないということ。ほとんどの場合、それまでの経験によって得た「実力」なのだ。

「あいつはセンスがあるからなあ……」などとあきらめてしまっては、キミの成長が止まってしまうぞ。そこに追いつき、追い越す方法を常に考え続けよう。その向上心を、決して忘れないように。

要素1 知識

チャンスに大ダメージを奪う連続技の知識、そしてチャンスを逃さない反撃の知識。このふたつは非常に大切だ。さらに細かい部分をいえば、それぞれの技の性質や、ガード(ヒット)させたあとの状況まで知っていることは大きな力となる。ただ、これらに関しては、ほとんどの人が十分なものを持っているはず。本誌アルカディアでも、できる限りの情報を提供していくつもりだ。となると、差がつくのはむしろ**「考え方」**の部分。知識を対戦に活かすことはもちろん、それを発展させる力を身につけること。これらは、対戦の中で身につけていくもの。知っているだけで終わらせないことが一番重要なのだ。

連続技
チャンスを最大限に生かすためのもの、それが連続技だ。ミスなく決められるようになるのと同時に、より大きなダメージを目指そう。

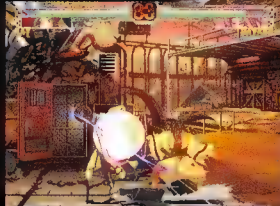
反撃
こちらは、チャンスを逃さないための知識。必殺技などの大技ばかりでなく、通常技などに反撃できるものがある場合も少なくない。

要素2 反応速度

知識を活かすということには反応速度がとても関係している。いくら連続技や反撃方法を知っていても、それを対戦の中で実行できなければ意味がないのはわかるよね。とっさの場面でも、ベストな選択をとれるようになるためには、この能力の高さが必要なのだ。

俗に**「人間性能」**なんて呼ばれることもあるけど、そう決めつけるのは早いかも。反応のいい人には、それを支える**「経験」**が必ずあるものなのだ。例えば、相手が跳び込んできたときの対応。十分に経験を積んでいる人は、とっさの場面でも体が動き、頭を通さずに対応できる。この差こそが、決定的な反応速度の差につながっているといえるだろう。

対空技
『K.O.F』のように、素早いジャンプが多用されるゲームはキビしい。しかし、読みも含めてある程度でも返せれば、闘いが有利になるはず。

反撃
最近は、しゃがみガードできない技も多い。これらの技をガードするには、反応というよりもその動きへの"慣れ"が必要だ。

要素3 コマンド能力

技を出すだけなら、できない人はいないと思う。ただ、その速さや正確さという点では人によって違いがある。難しいコマンド入力はもちろん、目押しコンボや起き上がり時のリバーサルなど、タイミングが重要なものも正確に出せれば、きっと有利になるはずだ。

コマンドを素早く入力できることの特典は、それだけではないぞ。とっさの連続技や対空技にコマンド技を使う場合などは、その最たる例といえる。反応速度とコマンドの速度の両方が必要になるケースも多いのだ。

この能力に関しては、まさに練習の成果によるもの。「ヘタだから」と言うまえに、まずはできることを信じて努力してみよう。

リバーサル
タイミングの難しさはゲームによって違う。『ギルティギア ゼクス』などが、難しい部類に入るだろう。出すこと自体に練習が必要だ。

ヒット確認
最初の技がヒットしたことを確認してからコマンド入力が間に合えば、いざガードされていたときにもスムーズに次の行動へ移れるぞ。

ゲー事典 **ニューゲームの上達法**:新しいゲームに挑戦するときは、まず適当に動かして操作に慣れ、その後に知識を得るのが得策。発売前に得た情報は最低限のシステムのみを活用し、細かい部分はあと回しにしよう。知識ばかりが先行してしまうと、えてして進化が遅くなるものだ。とりあえず楽しめるレベルまで上達すれば、あとは自然にうまくなっていけるはずだ!

2D対戦格闘 NOT DEAD!!

チェック!! 一歩上を目指すための状況判断材料とは!?

それでは、具体的にどんな部分を高めていけば勝率がアップするのか……。ここでは、上達のために必要な要素について研究してみよう。ひとつひとつをチェックする中で、自分に何が足りないのかを考えてみるといい。ただ漫然とプレイするよりも、自分の欠点を見つけながらのほうが、圧倒的に上達が早いことは間違いないぞ。

有利・不利の考え方

▼『ストIII』固有のシステムとなるブロッキングも、不利な状況で活躍する要素。しかし、これも読まれればアウトだ。

▲技をガード(またはヒット)させた後の有利・不利を知っておくことも重要だ。近距離戦での連係作りに役立つ。

攻め込まれているにも関わらず、無理に技を出して連続技をくらい一気にKO……ということばかりでは、勝率が上がるはずもない。まずは有利な状況で攻め、不利な状況で守ることを考えよう。

ゲームによって差はあるが、ジャンプ攻撃や小技をガード(またはヒット)させたあとは、有利な状況の代表例。ここでは、打撃からの連続技や、投げを狙っていくのがセオリーとなる。逆に不利な状況では、ガードのほか、ジャンプや無敵技(または判定の強い技)などで状況の打開を図る、というのが主な選択肢だ。

ただし、いずれにせよワンパターンにならないことが最重要。相手の行動に合わせた選択肢を取ることが、読み合いに通ずるのだ。

リスクとリターンを考えよう!

▼当たらないバクチは、すでにバクチではない。同じケースで同じ技をガードされたなら、それは読まれている証拠だ。

▲ダメージの低い牽制技なら、判定の強さやスキの少なさが必要。"意味のない技"は、極力減らすことを心がけたい。

使う技を選択するときに、最重要なのがリスクとリターンを常に考えること。リスクの高いバクチ技を使うにしても、ある程度のリターンがあることを前提にしておきたい。この場合のリターンとは、技のヒット率や、無敵時間などの特性も加味して考えよう。

また、状況によってリスクとリターンのバランスが変わることにも注意したい。例えば、リーチの短い技。近距離では使える技であっても、距離が遠くなると途端に使えなくなるケースもある。牽制技を使う際には、相手のどんな行動に対して強いのか、ヒットしたあとにどんな見返りがあるのか、そしてヒットしなかったときにどういう状況になるのかまでを考えて技を選択していこう。

相手キャラの特性を知ろう

▼投げ技を主体にするキャラに対しては、当然近距離でのジャンプが多くなる。好き勝手な行動をさせないように。

▲相手キャラの主軸とする技を覚え、その技の範囲に入らないこと。これも近距離戦での"立ち回り"に通ずる。

いくら強力な戦法があっても、どのキャラに対しても同じものが通用するとは限らない。特に最近の2D格闘はキャラ数が多く、それぞれのキャラへの対応を考えることが、一段と重要になっている。

代表例は、攻撃間合い。リーチの長い技を主体にするキャラとそうでないキャラでは、当然スタイルを変えなければならないことは明白だ。まずは、そのキャラを相手にしたときの**「危険な間合い」**を知り、そこでの行動を考えよう。このあたりを感覚的に捉えるだけでも、勝率は上がっていくぞ。

無敵技の有無や投げ技のダメージなど、対応に深く関わる要素は計り知れない。最低限、相手キャラの強い部分ぐらいは把握し、対応に変化をつけていこう。

ゲージをうまく使おう

▼相手のゲージにも目を配ろう。ゲージのあるなしで、割り込み技の性能が大きく変わってくる場合も少なくない。

▲次のラウンドのことなども考えて行動しよう。残り体力が少ない相手には、なるべくゲージを温存して勝ちたいところ。

超必殺技にスーパーコンボ……。これらをつかさどるゲージを把握することも、非常に重要なことのひとつだ。連続技の切り替えはもちろん、相手のゲージにも目を向けて、行動を変えていけるようになるのが理想だ。次のラウンドまでゲージが持ち越されるようなゲームでは、ラウンドをモノにすること以外に、ゲージを温存することも重要になってくる。体力を大きくリードされているようなときに、ゲージを使って起死回生を狙った挙句やっぱり負け……となると、次のラウンドが苦しくなるぞ。

また、体力ゲージや残りタイムなど、戦術に深く関わる情報は画面の中に多数存在している。これらをできる限り活用することは、勝率アップのために必要不可欠だ。

ラストの締めはここで! ステップアップのためにここをCHECK!!

●お手軽さに頼らない
楽な方法に頼り、向上心を失ってはダメ。対戦の中で、より高みを目指して常にチャレンジしよう。ミスを恐れるな!

●敗北の原因を考える
負けたときは必ず原因を検証し、しかるのちに次へ臨もう。熱くなって連コインしても、学習しなければ意味がないぞ!

●進化することを忘れない
同じ戦術がいつまでも通用することは少ない。裏を取られたときのことを考え、その先をいく選択肢を用意しよう!

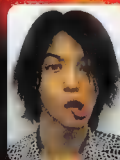
●自分にプレッシャーを与える
「負けられない」という気持ちは、集中力を生む。サブキャラを使って「負ける理由」を最初から用意するのは禁物だ!

ゲー事典 **学習能力こそが重要**:上達スピードの決め手になるのは、なんといっても学習能力。1回のプレイでどれだけのものを得られるかが重要なのだ。結果はともあれ、対戦の中で起こったことを心にとどめ、なるべく多くのことにチャレンジしていけば、それだけ効率よく上達できるぞ。あとは、回数さえこなしていればOK。常に前向きに自分を信じてプレイしよう!

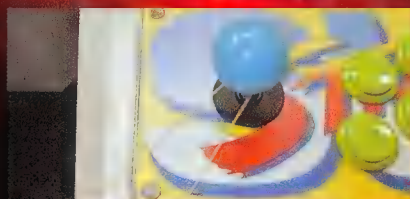
ARCADIA攻略ライター若人ちゃんの

2D格ゲー攻略方法論

このページは攻略ライターのお仕事に手の内をバラさない程度にかる〜く踏み込んでみることで、2D格ゲーの攻略方法とはなんたるかが垣間見えればこりゃめでたし……というページです。

若人ちゃん ぷろふぃ〜る

最近ハタチを越えたか越えないかの、アルカディア最年少ライターっぽい人。無類の格ゲー大好きっコちゃん。
代表攻略記事：
『餓狼 MARK OF THE WOLVES』
『マーヴル VS. カプコン2』
『ギルティギア ゼクス』など

アルカディア式トレーニングモード

最近出ているほとんどの家庭用格闘ゲームについている「トレーニングモード」。技を出す練習や、コンボの練習にはもってこいの機能ですが、編集部で借りた(特殊な)アーケード基板にはついてない場合が多いんです。で、そんなときは下のような方法を使います。輪ゴムはセロテープで代用可。

輪ゴムの一端をレバーに、もう一端を筐体の角へ。ちなみに、輪ゴムはさっき喰った弁当(¥630)についてたヤツです。

STEP 1 キャラクターを酷使してみる

オッス!! おいら若人!! 「なんだこのガキ」と思わせつつ、本文は「です・ます」調でいく若人です。今回は僕的2D格ゲー攻略方法論という、なんだかスゴい話になりそうですけど、実は大したことないというビミョ〜なお話をしたいと思います。

というわけで、ステップ1。当たり前かもしれませんが、使用するキャラが決まったら、まずはそのキャラを動かしまくる。このとき単に動かすのではなく、技のリーチや攻撃判定など、すべての技の性能を自分なりにチェック。それと並行して、ゲームシステム全般を把握することも大切ですね。ある程度キャラを動かせるようになってきたら、コンボを作ってみます。様々な状況を想定し、下段攻撃始動やジャンプ攻撃始動など……いろいろ。これっぽいのが完成したら、あとは練習あるのみです。さあ、だんだんと対戦したい衝動に駆られてきましたよ〜。

しょうどう【衝動】……発作的にある行動をうながす心の要求。

たいせん【対戦】……互いに争い戦うこと。2P側のコマンドは逆になるので注意。

STEP 2 気になったことを朝まで徹底追求

対戦して負けたところで、涙で枕を濡らしていては何も変わらない……なんて「そんなヤツいるわきゃねえだろ！このブタ野郎！」とドツかれそうなことは言いませんが、対戦中に気になった技や、「ホヨヨ？」と思った現象については、あとでちゃんと調べるようにしています。特に技の性能を再確認するのは重要です。ヒット時・ガード時の有利・不利や、喰らいスカし性能・下段スカし性能、無敵時間の有無……などなど、知っておけば必ず役に立つ知識ってのは存在するんですね。

下のカコミでは技性能を調べるときに役立つ小テクを紹介してます。「ヒマでヒマでしょーがねえ」という人がいたらやってみてください。

けんきゅう【研究】……深く調べること。永パとか即○コンボを探すこと。

STEP 3 新ネタを武器に再び約束の地へ

ステップ2のように、気になったことをじっくりコトコト研究していると、斬新かつ強烈かつ淫靡な戦法が見えてきたり見えてこなかったりします。運良く見えてきたときは、それを武器に再び対戦としゃれ込みたくもなりますよ。で、この「新ネタを武器に」ってのが大切です。自分の戦法がどこまで通用するのだろうか……なんてことを思い浮かべつつ対戦に臨み、試行錯誤の末に編み出した戦法がビシバシとドッカーンビヨヨ〜ンと決まった日にゃ、「ここりゃサイコーだ！」と失神してしまうというもの。やっぱり対戦格闘ゲームを攻略する面白さって、このへんにあるんじゃないかと思うんですが、どうでしょうか？

かいかん【快感】……奇声を発すること。アゥーーーーッシ!!

結論：場数を踏むことに意味がある!!

とまあ、ここまでダラリと2D格ゲーの攻略について考えてきたわけですが、このあとはいろいろな人と対戦し、そのたびにあれこれと考えて、また対戦――というように、ステップ2とステップ3を繰り返していく感じになります。最後になりますが、「対戦の勝ち負けもいいけど、自分の納得できる強さを得るまでの“過程”が楽しいんだ」ということを言って、ペンを置きたいと思います。

有利・不利を知るには

ほとんどの格ゲーにおいて、ジャンプするまでの時間は全キャラ共通だったりします。これを利用すれば、技のヒットorガード時に双方ともジャンプすることで、どちらが有利かを調べることができるんですね。ゲーセンでやるときは誰かに協力してもらう必要あり。

技をガードしたら、すかさずレバーを上に!! 先に跳んだほうが有利ってわけ。

ライターのお仕事：ゲームを攻略することとゲームの記事を書くことでは、またちょっと話が違ってきます。記事の方向性に合わせた攻略をするのはもちろんのこと、文章を書く能力、限られた紙幅、〆切という期限、情報規制など、様々な要素が絡み合う中でいかにクオリティの高い攻略記事を仕上げるか……。ライターの仕事は、なかなかに奥深いものです。

2D対戦格闘 NOT DEAD!!

全タイトル完全網羅!! 2D格闘ゲーム名作選 CAPCOM & SNK & NEOGEO

このコーナーでは、2D格闘ゲームの二大巨頭ともいえるCAPCOMとSNKのタイトルを一挙に紹介していくと共に、両社の2D格闘における進化の過程を紐解いてみる。最初に紹介する6シリーズのタイトルは両社においてポジション的、年代的に近いタイトルを並べているもので、比較しながら読んでみると面白いだろう。

TEXT：善之字元帥 VMT-RED もちやん。[illegible]

SNKタイトル / CAPCOMタイトル

両社の看板タイトルにして近代2D格闘のルーツ

餓狼伝説シリーズ 1991～1993

タイトル名	キャラ数	女性キャラ数	発売時期
餓狼伝説	3	0	1991
餓狼伝説2	8	1	1992
餓狼伝説SPECIAL	15	1	1993

SNK、格ゲーの柱を建てる

世に格闘ゲームが産み落とされ、ブームがやってくるであろうと誰もが思ったこの年、SNKから『餓狼伝説』が発売された。

『餓狼伝説』の大きな特徴は、奥行きのある「ラインバトル」を取り入れたことだ。『ストII』が完全なライン上での闘いに対し『餓狼伝説』ではもう一本のラインを奥に用意し、より立体的なバトルを演出した。また、差別化を図るように2人同時プレイ（対戦ではなくCPUとの2対1）も取り入れていたが、これは後に継承されることはなかった。

その翌年、餓狼伝説は装いも新たに『餓狼伝説2』となって発表された。餓狼伝説のシステムを受け継ぎ、2ラインバトルを採用。また特徴的なものとしては、連続技が存在しないこと、避け攻撃が存在したことが挙げられる。連続技に関しては後に改善されるが、避け攻撃というこのディフェンシブなシステムは、後のSNK格闘に影響を与えている。よくできた対戦バランスもあり、対戦格闘ゲームとしての地位を獲得したのである。

さらに1年後、『餓狼伝説スペシャル』が発表される。連続技が可能になり、キャラ数もグッと増えた。多くのゲーマーが楽しめるように進化し、完全に固定ユーザーを確保した作品である。SNKとカプコン、この対立図はここで確立されたと言えよう。

様々な試みがなされた『餓狼伝説』。その[illegible]が今も生きている。

ストリートファイターIIシリーズ 1991～1994

タイトル名	キャラ数	女性キャラ数	発売時期
ストリートファイターII	8	1	1991
ストリートファイターII'	12	1	1992
ストリートファイターII' TURBO	12	1	1992
スーパーストリートファイターII	16	2	1993
スーパーストリートファイターIIX	16	2	1994

格ゲー時代を築いた原点

'91年に発売された『ストリートファイターII』は発売と同時に大ヒット。発売当初こそ1人用（CPU戦）で遊ぶ人が多かったものの、対戦プレイが流行るまでにそれほどの時間は要さなかった。2台の筐体を使用する「対戦台」が広まったのも、このゲームの対戦プレイが全国的に流行したからである。見知らぬ他人と対戦する、という、それまでになかった遊びのスタイルを作り上げた点でも、ゲーム業界に与えた影響の大きさは計り知れない。

前作『ストリートファイター』との大きな違いは、ガードを崩すことのできる「投げ」がついたこと。これにより対人戦ならではの駆け引きが深まり、読み合いが面白いゲーム性になっていった。打撃、立ちガード、しゃがみガード、投げ、といった現在の2D格闘ゲームの基本的なシステムは、この作品によって確立されたものだと言っていいだろう。

続編もプレイヤーの期待に応える形で次々と発売され、マイナーチェンジを重ねて完成度を高めていった。最終作となる『スーパーストリートファイターIIX』は、現在でも大会が開かれるほどの根強い人気を誇っている。

対人戦の面白さや対戦台を世に広めた功績は計り知れない。

新手法、新システムが続々登場した2D格闘開拓期

サムライスピリッツシリーズ 1993～1996

タイトル名	キャラ数	女性キャラ数	発売時期
サムライスピリッツ	12	2	1993
真サムライスピリッツ	15	3	1994
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	12	2	1995
サムライスピリッツ天草降臨	17	3	1996

武器格闘の開祖

このシリーズ最大の特徴は、キャラクターに武器を持たせたことだ。『サムライスピリッツ』発売当初、格闘ゲームと言えば徒手空拳での戦いという感覚が非常に強く、初心者と熟練者の技術の差はそう簡単に埋められるものではなかった。だが、武器の使用による攻撃力の上昇は一撃に重要な意味を持たせ、技術以外の部分にも勝敗の決定要素をもたらした。

また、怒りゲージの導入により、不利な形勢を一気に逆転させられるというスリリングな状況を生み出したことも特筆すべきポイントだ。先に述べた一撃の重みがさらに強調され、プレイヤーは絶えず緊張を感じて戦い続けられるのである。今では当たり前のようになっているゲージ使用技の原点はここにあるといっても過言ではないだろう。

これら2つのシステムを核に、ゲームを彩る世界観も和風を基調とした独自の魅力にあふれている（中でもナコルルは今なお絶大な支持を得ているキャラクターである）。

ただ大ヒットして新たなプレイヤー層を獲得したという功績だけでなく、ゲームの内容と見た目ともに、格闘ゲームの発展に与えた影響は計り知れない。

常に新しいシステムを導入し続けている点もこのシリーズの特徴。

ヴァンパイアシリーズシリーズ 1994～1997

タイトル名	キャラ数	女性キャラ数	発売時期
ヴァンパイア	10	2	1994
ヴァンパイアハンター	14	3	1995
ヴァンパイアセイヴァー	15	6	1997
ヴァンパイアセイヴァー2	15	6	1997
ヴァンパイアハンター2	14	6	1997

2D＝『ストII』の常識を破る

'94年、『ストII』シリーズも円熟期を迎え、2D格闘業界には微妙な閉塞感がただよいはじめていた。『ヴァンパイア』は、そんな2D格闘の新境地を開拓すべく発表された、カプコンの試金石であるといえよう。

『ヴァンパイア』が特徴的なのは、いくつもの斬新なシステムを取り入れている点だ。通常技をキャンセルして通常技につなぐことができるチェーンコンボ、ガード状態から必殺技を出せるガードキャンセルなど、当時支配的だった『ストII』の常識を覆すシステムは、必ずしも全てのプレイヤーに受け入れられたわけではなかったが、後の世に受け継がれてそれぞれ発展していくことになる。

このように、やや実験作といった趣だった『ヴァンパイア』のイメージは、翌年に発表された『～ハンター』によって覆される。難解なシステムを調整し、キャラを追加したこのタイトルは大ヒット。シリーズのネームバリューを不動のものとした。そして'97年に『セイヴァー』『セイヴァー2』『ハンター2』と立て続けに新作を発表したこのシリーズ。今後どのように発展するのだろうか？

斬新なシステムに加え、妖魔の類を扱った世界観も人気を呼んだ。

SNKタイトル

CAPCOMタイトル

開拓期のシステムを取り入れ、看板タイトルが正統進化

リアルバウト餓狼伝説シリーズ 1995～1998

タイトル名	キャラ数	女性キャラ数	発売時期
餓狼伝説3	10	2	1995
リアルバウト餓狼伝説	16	2	1995
リアルバウト餓狼伝説SPECIAL	19	2	1996
リアルバウト餓狼伝説2	22	3	1998

真剣に勝負を追い求めた意欲作

キャラクターや世界観は『餓狼伝説』シリーズから受け継ぎつつ、戦えるラインの数を2本から3本に増やし、より立体感のある闘いを構築したのが『餓狼伝説3』だ（後に2本に戻る）。

相手に決めた連続攻撃や残りタイムなどによってランクが変化する勝ちポイントは「ワンパターンでも勝てればいい」的な停滞気味の風潮に刺激を与えた。

また、画面の端ではガードを続けても一定以上のダメージが蓄積されればリングアウトになるといったルールも積極的な戦いを盛り上げた。『スペシャル』では気絶に変更されたものの、真っ向から勝負を追求する姿勢は、まさにリアルバウトと呼ぶにふさわしい。

ラインの攻防はシリーズを重ねるごとに進化し、奥深いものになった。

リングアウトなどリアルバウトならではのシステムも多数存在する。

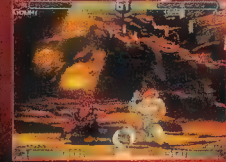
ストリートファイターZEROシリーズ 1995～1998

タイトル名	キャラ数	女性キャラ数	発売時期
ストリートファイターZERO	13	2	1995
ストリートファイターZERO2	18	3	1996
ストリートファイターZERO2α	18	3	1996
ストリートファイターZERO3	28	8	1998

2D格闘における中興の祖

世間ではいまだ『バーチャファイター2』の熱が冷めやらぬ'95年、『ストリートファイター』の新シリーズとして登場したのが『～ZERO』である。『ファイナルファイト』など、過去のカプコンタイトルからも何人か参戦しているこのタイトルは、『II』外伝的な意味合いを持ちながらも、『ストII』以降のさまざまなカプコンタイトルのシステムを吸収し、新たなスタンダードを構築しようという意欲に満ちたタイトルであった。

そしてその試みは、翌年発表された『～ZERO2』で開花する。『～ZERO2』の目新しいシステムはオリジナルコンボ（一定時間あらゆる技がキャンセル可能になる）のみだったが、すべてのシステムが徹底的に遊びやすく調整されており、ストイックな対戦プレイヤーの"勝負の素材"に耐えうるタイトルとして以降の規範とされるほどの完成度であった。このタイトル以降、3D格闘に押され気味だった2D格闘は息を吹き返していく。

現在、『ZERO』シリーズは'98年の『ZERO3』が最新作だが、この血脈はこれからも引き継がれていくことになるだろう。

『ストII』に続くスタンダードを創りあげたZEROシリーズ。

ファンの期待に応えるオールスターによるドリームマッチ

ザ・キング・オブ・ファイターズシリーズ 1994～2000

タイトル名	キャラ数	女性キャラ数	発売時期
ザ・キング・オブ・ファイターズ '94	24	4	1994
ザ・キング・オブ・ファイターズ '95	24	4	1995
ザ・キング・オブ・ファイターズ '96	27	4	1996
ザ・キング・オブ・ファイターズ '97	27	8	1997
ザ・キング・オブ・ファイターズ '98	38	10	1998
ザ・キング・オブ・ファイターズ '99	32	9	1999
ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000	34	10	2000

業界初のチームバトル！

格闘ゲームのマンネリ感が否めなかった94年。SNKが格闘ゲームの一つの形を提示してきた。それが3人チームで対戦に挑むチームバトルシステムだ。3人をシステム的に扱わせる事によって、1キャラクターしか使わなかったことによる行き詰まり感をぬぐい去り、多くのキャラクターを扱う楽しさをプレイヤーに植え付けた。

またゲームの壁を飛び越え、夢の競演と言うシチュエーションもKOFの魅力である。KOFが無ければ『カプコンvsSNK』という夢のタイトルも生まれなかったのではないだろうか。多くの可能性を提示し、これからもヒットを続けていくであろうKOFシリーズ。夏には欠かせないタイトルである。

1キャラでは物足りない、そんな要望に応えたのがKOFだろう。

VS.シリーズ 1994～2000

タイトル名	キャラ数	女性キャラ数	発売時期
エックスメン	10	2	1994
マーヴルスーパーヒーローズ	10	1	1995
エックスメン VS ストリートファイター	17	4	1996
マーヴルスーパーヒーローズVSストリートファイター	18	1	1997
マーヴル VS. カプコン	15	2	1998
マーヴル VS. カプコン2	56	16	2000
カプコン VS. SNK	28	7	2000

荒唐無稽な面白さ

チェーンコンボからエリアルレイブまで、それまでにカプコンが育んできた様々なシステムに加え、2キャラを使用するタッグシステムを搭載したのが『VS.シリーズ』と呼ばれる一連のシリーズ。ゲーム性としては、緻密な対戦よりは、派手な演出やコンボの爽快さを楽しむタイプの作品といっていいだろう。マーヴル、カプコン、それぞれのヒーロー&ヒロイン達が、自由に大暴れするお祭り的なゲームに仕上げられているのが特徴だ。

作品ごとに様々な試みがなされており、2キャラを同時に操作するヴァリアブルクロスや、ハイパーコンボを次々につなげるディレイドハイパーコンボなどは、バランス調整の限界に挑戦しているかのようなシステムだ。

エリアルレイブなど、派手で爽快なコンボがプレイヤーにウケた。

原点回帰か究極進化か？　2D格闘第三世代の幕開け

餓狼 MARK OF THE WOLVESシリーズ 1999～

タイトル名	キャラ数	女性キャラ数	発売時期
餓狼 MARK OF THE WOLVES	14	2	1999

進化を続けるシリーズ最新作

『餓狼伝説』シリーズの世界観を継承してはいるが、従来の特徴であったラインバトル制は廃され、オーソドックスな2D格闘の形式に変化した。その一方で、必殺技を途中で止めて追い打ちにつなげるブレーキングをはじめ、試合中にパワーアップするタイミングを設定できるT.O.P.システムなど、新しい要素も積極的に取り入れている。

相手の攻撃をギリギリまで引きつけて受けるジャストディフェンスは、よく『ストIII』のブロッキングにたとえられるが、体力の回復という副作用によってT.O.P.システムをより有効に機能させており、似て非なるものとして成立しているのである。

だが、本作で最も注目すべきは新要素の完成度の高さではなく、マニアックになりやすいシリーズの最新形をわかりやすくアピールできたことにあるだろう。

ライン制廃止によって生まれ変わった新生餓狼。新キャラクターも魅力的だ。

随所に取り入れられた新システムは、従来にない白熱した戦いを生む。

ストリートファイターIIIシリーズ 1997～1999

タイトル名	キャラ数	女性キャラ数	発売時期
ストリートファイターIII	10	2	1997
ストリートファイターIII 2ndインパクト	14	2	1997
ストリートファイターIII 3rdストライク	19	4	1999

真剣勝負に応える2Dの本格派！

『ストII』シリーズ最終作『X』から3年、ついにSFシリーズの正当後継機種とも言える『ストリートファイターIII』が発売された。

CPシステムIIIによって作られた『ストIII』は、違和感を覚えてしまうほど滑らかなアニメーションパターンでプレイヤーの注目を集めた。従来のSFシリーズの、4～5倍ものアニメーションパターンを持つキャラクターの動きは素晴しく、2D格闘ゲームでは最高峰と言っていいグラフィックを誇っている。

ゲーム性の面では、プレイヤーのターゲット年齢層が高めに設定されており、真剣勝負に耐えうるゲーム性を目指している点がマニアに評価された。基本的には『ストII』の流れを受け継いだシンプルなゲーム性ではあるが、新システムのブロッキングに特徴があり、研究を重ねたマニア同士の対戦では『ストIII』独特のシビアな駆け引きが展開される。

これまでに3作品発売されているが、1作ごとに、非常に納得感のある形でシステム変更・調整が行なわれていることも評価が高い。1作目は調整に甘い部分も見られ、真剣勝負をするための対戦ツールとしては破綻していた感もあったが、2作目、3作目と完成度を高め現在では多くのマニアに支持されている。

本格派2D格闘の最高峰。ゲームシリーズ続編を望む声も多い。

SNKタイトル

タイトル	年
龍虎の拳	1992
龍虎の拳2	1994
アート オブ ファイティング 龍虎の外伝	1996

超必殺技の元祖

超必殺技の元祖として知られているこのシリーズだが、それ以外にも当時としては斬新なシステムが盛りだくさんのタイトルだった。ストーリーを重視した展開、修行による技の修得やパラメータの増加、キャラクターの距離によるズームイン＆ズームアウト、必殺技の使用により減少するゲージシステム、さらには挑発など、後の格闘ゲームに与えた影響はとてつもなく大きい。

久しく続編が登場していないこのシリーズだが、ぜひとも『KOF』以外での活躍を期待したいところだ。

今では当たり前の超必殺技だが、このシリーズが最初。

外伝はモーションキャプチャーを採用。キャラの動きに磨きがかかった。

タイトル	年
幕末浪漫 月華の剣士	1997
幕末浪漫第二幕 月華の剣士	1998

もう一つの剣劇格闘

剣劇格闘『サムライスピリッツ』で業界を席巻したSNKが、新しいシリーズの剣劇格闘を発表した。それが『月華の剣士』である。

同じ剣劇格闘だが、その内容は大きく違っていた。『サムスピ』が刀（武器）の持つ一撃必殺感を重視していたのに対し『月華』では従来の格闘ゲームが持っている小気味よい連続技の爽快感を重視してきたのである。

素手による格闘には見られない、武器を使った独特の動き。それに『サムスピ』では見られなかった流れるような連続技を組み合わせた、独自の路線なのである。

だからといって、武器本来の持つ一撃必殺を無視していたわけではなく「剣質選択」と言うシステムを導入し、連続技重視か一撃必殺かをプレイヤーに選択させたのだ。まさにいいとこ取りのゲームであった。

爽快な連続技が可能だが「弾き」という強力な反撃手段も存在する。

独特な世界観と魅力あふれるキャラクターも人気の要因である。

タイトル	年
風雲黙示録 -格闘創世-	1995
風雲スーパータッグバトル	1996

開拓精神の旺盛な隠れ良作

国内ではそれほど目立つことのなかった作品だが、近隣のアジア諸国では大ヒットを飛ばした。

『風雲黙示録』は『餓狼伝説』シリーズと同じようにラインバトル制を導入しているが、ラインの分け方が異なる。『餓狼』の前後に対し、『風雲』は上下に分かれており、またライン間での攻防のバリエーションも豊富である。

続編の『風雲スーパータッグ』ではタイトルどおり、2対2で戦うことになる。ライン制も廃止され、システムがまったく違うのが特徴だ。操作レスポンスも良好な出来で、隠れた名作との評も多い。

武器&ライン。しかしたらコンセプトは『サムスピ』＋『餓狼』かも？

『KOF』の影に隠れてはいたが、チームモノとしてはかなりの秀作だ。

タイトル	年
餓狼伝説ワイルドアンビジョン	1998

新しい風は吹いたが……

見た目はポリゴン（3D）だが、やっていることは従来の2Dゲームと変化がなかった印象が強い。餓狼伝説シリーズ独特のラインバトルシステムとポリゴンが組み合わされば、よりリアルな『餓狼伝説』ができた可能性があっただけに残念である。

ポリゴンだが、違和感無く遊ぶことができた。

タイトル	年
サムライスピリッツ2・アスラ斬魔伝	1998

新しい風は吹いたが……

ネオジオ64基板を使用したポリゴンによる『サムスピ』の2作目にあたる『アスラ斬魔伝』だ。見かけは前作とあまり変わらないが、前作で可能だった8方向への移動が削除され、純粋な2D格闘として生まれ変わった。レスポンスさえよければ秀作の仲間入りも……。

キャラの魅力はポリゴンになっても変わらず。

CAPCOMタイトル

タイトル	年
ジョジョの奇妙な冒険	1998
ジョジョの奇妙な冒険～未来への遺産～	1999

スタンドバトルを完全ゲーム化！

「週刊少年ジャンプ」で現在も連載中の、荒木飛呂彦氏による人気漫画『ジョジョの奇妙な冒険』を題材に、2D格闘ゲームとして仕上げた作品がこのシリーズだ。

漫画内に登場する、奇抜なアイディアが多いキャラの分身である「スタンド」を、破綻なくゲームに取り込んでいる点が素晴しい。

このスタンドを巧みに操ることによって、従来の格闘ゲームにはありえなかった多彩な攻撃が可能になった。

原作モノはゲームバランスとイメージの両立が難しいとされているが、そのどちらも損なうことなく、対戦ゲームとしてきちんと遊ぶことができる。原作ファン、格闘ゲームファン共に納得のいく仕上がりだ。

キャラの分身であるスタンドによる攻防をうまくゲーム化。

原作の雰囲気を忠実に再現しているのも魅力のひとつだ。

タイトル	年
ストリートファイター	1987

SFシリーズの原点、ここにあり！

言わずと知れたストリートファイターシリーズの第一作目。大型筐体でアップライト版と、6ボタン使用のテーブル筐体版があり、アップライト版はなんと2ボタン！　空気圧センサーを使用し、ボタンを叩く強さで技の弱、中、強を決定するというシステムだった。

ストⅡほどではないが、対戦も行なわれた。

タイトル	年
スーパーマッスルボマー	1994

プロレスと2D格闘の境界線？

93年に発表されたプロレスゲーム『マッスルボマー』に連なるシリーズのひとつ。同シリーズの"奥行きのある"システムを廃止し、通常の2D対戦格闘のシステムに変更されているためここに記すが、ジャンルとして2D格闘の範疇に入るかどうかは微妙なところだ。

キャラデザインは原哲夫氏の手によるもの。

タイトル	年
サイバーボッツ	1995

カプコン流ロボット対戦の解釈

ロボット同士の2D対戦格闘という異色ジャンル。2つの攻撃ボタンとウェポン（飛び道具）、ブースト（ダッシュや空中静止）の計4ボタンで操作するのが特徴的。各機体には搭乗者が設定されており、それぞれに濃密なストーリーが展開されることも話題を呼んだ。

独特の操作系に慣れればかなり遊びやすい。

タイトル	年
ウォーザード	1996

レベルアップ制を導入した野心作

敵に連続技を当てると出現する"金貨"を集めることでキャラがレベルアップし、パスワードを記録しておけば成長したキャラを次のプレイでも使うことができるシステムを搭載。もちろん対戦も可能だが、世間では単独プレイが主流だった点が惜しまれる。

キャラ育成の要素がある格闘ゲームは珍しい。

タイトル	年
私立ジャスティス学園	1997

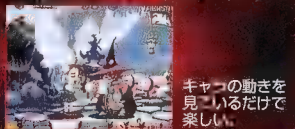
ストーリー重視の学園モノ

キャラの描画にポリゴンこそ使っているものの、エリアル、チェーンコンボ、ガードキャンセルなどカプコンの2D格闘でおなじみのシステムが採用されている。タッグ制を採用しているが、（基本的に）同一学園内のキャラしか選択できない制限があって興味深い。

学園ドラマ的なストーリーにファンも多い。

タイトル	年
ポケットファイター	1997

可愛さあまって本格派！

2頭身にデフォルメされたカプコンキャラによる対戦ゲーム。攻撃パターンに合わせてキャラがコスプレをするフラッシュコンボなど、見た目が非常に可愛らしい。その割にしっかりした作り込みがされており、きちんと対戦が楽しめるゲームに仕上がっている。

キャラの動きを見ているだけで楽しい。

CAPCOM/SNK 比較座談会

～2D格ゲー言いたい放談～

2D対戦格闘ゲームの雄、カプコンとSNK。90年代のアーケードゲーム業界、そして2D対戦格闘ブームの牽引力とも言える両社を、本誌おなじみのライターによる座談会で徹底比較。ただのダベリかぶっちゃけトークか？ Let's ザダン！

■出席者 善之字元帥
C・LAN
若人
MVP
以上、小誌ライター各位

――まずは、SNKとカプコンに対するこだわりとか。

若人（以下 若） 正直、格ゲーならなんでもいいかな。特にこだわっているつもりは無いし。だけどプレイ回数はSNKのほうが多いと思う。

MVP（以下 M） 俺もどっちもやる機会はどっちかっつーとカプコンのほうが多いかもしれないけど、SNKは「とんがってる」ところがあって好き。システムとか、新しいことやってそれがツボにはまるとすんげー面白い。

若 最近だと餓狼は良かったね。

M うん、あれは良かった。

――じゃあ元帥は。

善之字元帥（以下 善） カプコンうんぬんというよりは、SNKがすごく苦手。

若 予想通りの答えだ（笑）。

善 10年前のストIIの頃からやってきて、まさにストIIありきカプコンありきでさ、どうしてもSNKは後出しのイメージが強いんだ。

若 じゃあCAPCOM vs SNKはどうすんの？

善 カプコンキャラしか使わない。

一同 楽しみでないな～（笑）

C・LAN（以下 C） 自分は最初に餓狼伝説をやったとき、操作性とか細かい部分の違和感とかがストIIには劣るかなと思ってたけど、「スペシャル」になっていい感じになった。サムスピもシブいけど[illegible]すぎたけど、真サムの辺りからそういうテイストが取れていって……まあカプコン寄りでよいね。元師みたいな極度の食わず嫌いってわけじゃないけど。

――やっぱり両社のゲームには明確な相違が存在する？

善 初期のころは目に見えてあったと思う。例えば連続技バリバリのストIIに対して、連続技否定型とも言える餓狼2があって。

若 餓狼2はのけぞり中が無敵だから連続技が存在しないんだよね。

善 キャラにしても、リュウは胴着にハチマキというステレオタイプの主人公で[illegible]。それに対してテリーはGジャンに帽子って[illegible]ている。「反骨の[illegible]だなぁ」って感じはしてた。

若 ほかとは違うものをってところで、斬新なシステムはSNKが先に出してない？ ゲージシステムや超必殺技なんかは早くからやってるよね。

C プロトタイプを作るという点ではSNKが優れているのかな。それをモノにする手法はSNK、カプコンそれぞれ[illegible]。

善 その点、今の印象は逆なんで。新しいスタンダードを作り出すのがソニーだとしたら、それを上手くアレンジしてユーザーウケする付加価値を盛り込むのが松下。俺のイメージだと、ソニー的な役割がカプコンで、松下がSNKって感じさ。やっぱりカプコンありきっていうのが俺の中にはある。

M そういう見方もあるかもね。

――ゲームとしての違いはどう？

善 すごく感覚的な話になるんだけど、フィーリング、操作感というか。そのへんは確実に違っているね。結局のところはプレイヤー次第なんだろうけど。

M そのへんの違いはやっぱりあると思うよ。明確に「どう違う」ってのはうまく言えないんだけど、カプコン系とSNK系っていう線引きは感じる。コマンド入力とかはSNKのほうが多少シビアでさ。

――となると、攻略の際の違いを感じたりはする？

善 なんか個人的な印象として、SNK担当ライターって口の悪い人（笑）というか極論が多い気

善之字元帥

PROFILE
理論派のイメージが先行するが、それ以上にストイックな情熱あふれる音気質のライター。最近、仕事としてゲームに接している自分にもどかしさを感じてるそうな。攻めの[illegible]を自称するも、「元帥のプレイスタイルは超立派な堅い守り」（MVP）

C・LAN

PROFILE
長いキャリアと独特のキャラクターが相まって繰り出される、説得力と脱力感が同居する独特の発言を買って参加いただいた者（させた）。バランス重視のプレイながらも、時折見せる[illegible]技には[illegible]が感じられたり感じられなかったり。

ゲー事典 座談会こぼれッ話～超必殺技系～ ●初めて龍虎乱舞見たときはさすがにインパクト大きかったけどさ（善） ●某イベントで俺の乱舞見て泣いてる女のコがいたっけ（若） ●ボタンの強弱で性能が変わるとか最近あるね（M） ●演出的な意味合いも大きいっすね。SNKが先鞭を付けたのも納得かな（C） ――ガロスペの鳳凰脚連打が強烈な想い出です。

2D対戦格闘 NOT DEAD!!

若人

PROFILE
[illegible]堅実な持ち[illegible]が光る。理詰めの攻略と直感的プレイを使い分ける、今どきの対戦大好きライター。ムック→本誌の原稿山盛り体力半分確定コンボの真っ最中、座談会を2つ同時で快諾しちゃう若い力まかせ君。

が5本、俺の中では『MVP』版格を言い切ってやる人」っていうイメージがすごく若いんだけど、それはSNKのほうが声が出やすい「ジ[illegible]ル」ってことじゃないかな。

M 突進技が出やすいっていうのはあるかもしれないけど、イコール安直なゲームって訳じゃなくて、その攻撃の先もどんどん伸びていく部分はあるよ。ただ、突き詰めていくと危険な部分が多く隠れすることもいっぱいある。KOF'96でさ、オレ主力[illegible]振り回してるだけなの（笑）。でもそれが爽快。

若 「爽快さがいい」っていう感覚的に訴える部分ってあるじゃない？ 攻略とはまた別モノなんだけどさ、音とか演出とかそういう部分。

――演出っていうとSNKって感じがするけど？

善 俺、あんまし感じてないんだけど、餓狼の乱舞だったっけ？ 演出がすんごい長いヤツ。

――あ～、あのエヴァみたいな。

善 ああいうのが災いなりアレでさ（笑）。[illegible]テンポ感が損なわれるっていうのもあるんだけどね。基本的に[illegible]ロンのダーク[illegible]界。リリスのグルーミーパペットショウは[illegible]芸。

C 決めたほうは気持ちいいんだけどね。ある意味、ZEROシリーズのオリコンもそういう[illegible]は持ってる。やられる側は[illegible]するだけの芸術というか。逆にその分、仕掛けた側の負担も大きいと。

俺的比較考察論

――実際にゲームに触れてみてどう感じる？

若 操作系を見るならカプコン＝6ボタン、SNK＝4ボタンとして比較すれば、単純に通常技の駆け引きが少ないような部分はあるかもしれない。その分SNKは[illegible]し技が多いんだけどね。

M でも6ボタンあったとしても、その中で使える技が3ボタンぐらいってこともあるわけでさ。逆に4ボタンだからこそ、それぞれにきちんと役割が振り分けられていることもあるわけで、一概にボタン数の比較で語れる部分っていうのはそんなにないんじゃないかな。

善 俺「CAPCOM vs SNK」が4ボタンって聞いてへーんだ。やっぱカプコン6ボタン神話みたいなのが自分の中にあるのかも。

C コンシューマへの移植を考えると4ボタンくらいが適正な数になるんだろうけど、それでも6ボタンはなくなってほしくないな。

――技術面の違いは？

C 自分が初めてスⅡでベガを見たとき、こいつだけ別世界の住人って感じがした。ダブルニーとかサイコクラッシャーとか妙に馴染めなくて、じゃあどこの人って考えてみると、なんかSNK的なんスよね。速くて、ダーッと突進してきてズバババン、っていう。

M SNKって突進系の技が多いね。あとはガードされても反撃を受けないとか、出し得な技が多い。カプコンだとそういうところを考えて出さなきゃいけない技が多い。

善 投げスカリとかはどう？

若 SNKはコマンド投げに[illegible]あるね。連続技に組み込めたりしてハンパじゃなく強いから。何やっても確定みたいな時期もあってさ。[illegible]全部吸い込むっていうの。

善 カプコンはスーパーのザンギからだと思うんだけど、正直言って投げスカリは好きになれない。投げ失敗で出る○○が強い、みたいにシステムの裏をかく楽しみがなくなった気がする。

M ノーリスクな技ってのは破綻と隣り合わせの危うさがあるんだけど、そのトゲトゲ感がたまらなくいいんだよ。トゲ重要（笑）。

――SNK格闘の影響は感じない？

MVP

PROFILE
とにかくトゲのあるゲームが好み。やり込みで会得した激攻めのプレイスタイルは自他共に認めるところ。得意技は最速の言い切りと愛のあるダメ出し。独特の語彙で周辺に多大な影響を与えつつ、なんで時々編集部でビール飲んでるんですか？

CAPCOM & SNK FAXインタビュー

同じ格闘ゲームでも、対するスタンスは異なるはず。SNK、カプコン両メーカーは、どう考えているのだろうか？

C=CAPCOM　S=SNK

Q1．格闘ゲームの面白さとは？
C：人と人との駆け引きでしょう。筐体越しの心理戦とか。
S：『魅せるプレイをする』とか『かっこよくキメる』とか色々あると思いますが、やっぱり『相手を倒す』ことではないでしょうか。

Q2．強いと言われているキャラクターは、次作ではどこに気をつけて調整していますか？
C：基本的に突出したキャラは作っていませんが、ゲーム性重視で調整します。例えば、VSシリーズだと、技の爽快感が重要になりますし、タイトルによって方法論は異なります。
S：極力弱くしない方向で調整するように考えています。ゲームシステムと同じく、できれば毎回遊び方が変わるようにしたいです。

Q3．2D格闘ゲームが3D格闘ゲームより秀でているところはどこであると考えていますか？
C：ゲームの作り方が違うし、それぞれひとつのジャンルと化してますので、一概には言えません。「うそっぽい表現は」2Dの方が得意かな。
S：ゲームの本質は2Dも3Dも同じだと思っているので、比べるのは難しいですが、2Dの方がムチャな表現をしても許されるような気がします。

Q4．キャラ制作で、最も気を付けている点は？
C：デザインやゲーム中の動きが、見て面白く、かつ分かりやすいこと。例えば、大きくて重そうなキャラは、動作が遅く一発が強いとか。
S：キャラクター性能や設定等で個性を出すことです。それと、どんなキャラクターでも遊んでもらえるように工夫をすることです。

Q5．特に、主人公キャラを作るときに心がけていることはありますか？
C：ゲーム設定としての主人公はいる場合がありますが、「自分にとっての」という意味で主人公はそれぞれのプレイヤーが決めるものだと思います。
S：主人公としていかに人気を出せるか、他の主人公と比べて個性的に表現できるかに気を遣います。

Q6．SNK、カプコン、お互いのキャラの魅力はどこにあると思いますか？
C：カッコイイ。とにかくカッコイイキャラが多いですね。洗練されたイメージがあって、うらやましいです。
S：あらゆる面で非常に練り込まれて作られているのではないでしょうか。格闘キャラとしての個性付けもしっかりしていますし、なによりキャラクターに重みを感じます。

Q7．SNK&CAPCOM以外で、VS.にしたいメーカーはありますか？
C：いっぱいあります。ぜひやりたいですね。バーチャVS鉄拳とか、やってほしいなあ。
S：『vs』といわず、いろいろなメーカーと共同で、4年に一度の『格闘オリンピック』をやってほしいです。

Q8．お互いのゲームで、「やられた！」と思うようなアイディア、システム等はありますか？
C：『KOF』の第一作目を見て思いました。『サムスピ』もそうですね。こういうのもアリなんだと。
S：『オリジナルコンボ』や『ブロッキング』等のシステムが出てくる度に、毎回「やられた！」と思っていますし、『ヴァンパイア』シリーズや『ストリートファイターⅢ』のアニメーション技術などにも驚かされています。でも、一番「凄い」と思ったのは、『マーヴル』と『ストリートファイター』のタッグマッチでしょうか。

Q9．もし、キャラクターをトレードするとしたら、自分のメーカーのどのキャラと、相手メーカーの誰を交換したいですか？
C：トレードはしたくないけど、欲しいキャラはいっぱいいます（笑）。ダメですかね？
S：お好きなキャラクターを差し上げます。デカい投げキャラが少ないので『ザンギ』ください。個人的には『まこと』が欲しいです。

ゲー事典 座談会こぼれッ話～足払い合戦編～ ●地上ネリネリ感だべ（M） ●じれて跳んだ相手を確認→安心の無敵対空。いい時代だったさね（C） ●対空で落とすゲームって今はあんまり見ないね。ゲームスピードの変化かな（若） ●[illegible]の美学の1つではあるけど、だから昔に戻ろうとは今は言えない（善） ――ダッシュ→ターボの高速化に驚いたのも今は昔ですな。

投げハメリにしてもそうだし、[illegible]は無敵[illegible]少傾向に思う[illegible]。

M 両社とも判定強くて[illegible]短いっていうのが最近よくあるけど、[illegible]なくして相打ちを[illegible]くしたい傾向にあるのかな？

善 俺もそう思[illegible]ちゃう、3D格闘っぽく当たり判定を見た目にすごく近づけたりとか。[illegible]は見た目と全然違う判定が当たり前で、これがマニアの[illegible]心をくすぐ[illegible]てさ、[illegible]するものって言うのかな。でも[illegible]見たまんまって感じ。個人的には3D格闘に近くなるのはすごくイヤだなって思う。

みんな冒険してナンボ

——この先、2D格闘はどういう[illegible]が考えられる？

M ニーズに応えるには何でも貪欲的にやっていくしかないと思う。仮に今、ゲー[illegible]超必殺技・[illegible]しいシステムな[illegible]ってゲームが出たとしても、相当ゲームがよくて競合タイトルがないって状況じゃないと誰もやんないだろうね。

善 一番重要なのは「相当ゲーム[illegible]くないと」ってとこで、そうじゃないと、システムや演出をゴテゴテ着飾って見せることになっちゃう。そういう意味では[illegible]大きいよ。

——システムがいろんな意味で高度化すると間口が狭まるっていう危険[illegible]しない？ [illegible]SN[illegible]早[illegible]面とかキャッチーな工夫があったと思うけど。

善 でもやっぱりゲーム性が一番大事だと思うんだ。そのゲーム性が認められるか認められないかギリギリのところにいるなら演出とか入りやすさっていうのが重要になってくるんだろうけど、誰でも面白いと感じられるゲームなら間口の広い狭いに関係なくやってくれるんじゃないかな。カプコンにしろSNKにしろ、もちろんほかのメーカーも同じで。

C そこが難しいところでもあるんだけどね。今は、ほとんどのシステムが消化され尽くした感があって、やっぱり演出とか表層的なウケとかでそれを[illegible]えないとマズいというところがあるような気がする。そう考えるとSNKテイストというのもあるべくしてあるのかなと。

若 いずれにしても、万人受けを狙ってヘンにまとまったものより、なんか冒険がされたほうが遊び[illegible]があるけど、[illegible]綻しちゃったらそれまでなんだけど、練り込まれたら最高に生まれたトゲだったら全然いい。餓狼のケビンは[illegible]キツい、けどメチャ楽しいね。

そう簡単に終わらすかってーの！

——ここ最近「格ゲーは終わった」的な風潮があるっぽいけど

M 自分に合わないから安易に非難してる人が多い気がする。でもそれじゃ単なるワガママで終わっちゃうでしょ。

善 人と対戦することの面白さは普遍的で誰もがわかっているから、このジャンルがなくなることはないと思う。楽観は禁物だけどね。

若 そのためにもカプコン、SNKに頑張ってほしいよね。それを見てほかのメーカーも[illegible]てくれるだろうし。ギルティなんかはゲーム的にかなり面白いよ。

——じゃ最後に、これからの2D格闘に何か一言どうぞ。

善 お祭り的なゲームとか作るのも全然良いんだけど、じっくりと腰を据えて取り組めるゲームも出してほしいね。最近ガチンコ対戦格闘が少ないんで。

M みんな強いキャラであってほしい。強キャラを弱くするっていうバランス調整はあんまり……。

若 いろんな楽しみ方をさせてほしいし、[illegible]としてもいろんな楽しみ方を探したい。やっぱり押しつけはよくないね。可能性を狭めているようなものだし。

C 格闘バブル期に比べ、リリースが落ち着いてる今が良い時期かな。メーカーにはじっくり良いものを創り上げてほしいっつーことで、

一同 う〜す。

注目2大タイトル先読みクロスレビュー

座談会出席者4名による、半分予想込みの先読みクロスレビュー。この夏、カプコン&SNK両社が贈る注目タイトルの動向やいかに？

ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000	レビュアー	CAPCOM vs. SNK
毎年キャラを増やしつつ意欲的なシステムを投入。SNKの夏＝日本の夏。この調子で邁進してほしい(なんとなくソツなくまとめる役回りっぽいんで)。	**C・LAN** K.O.Fは'95までしかやってないのが悩みの種。じっくり遊べるもの望む。	制作発表から1年、ついに「夢」が具体的な形となって提示された。ゲーム云々よりも、SNKキャラがカプコンの手でどう表現されるのかが楽しみだ。
ストライカーが攻撃中に出せるとなると、これは波瀾万丈の対戦模様になるに違いない。ストライカー絡みの連続技に今からワクワクするのも当然だね。	**MVP** 夏はおもちゃ＝ぴたんまりあって楽しみ。対戦、アクション、全部活気づくといいね。	安定しすぎのキャラ群に安心感を覚えつつ、システムによる変化に大いなる期待を持つ。ザンギが前転できたら強そうだ!?
10年以上前のネオジオ基板で頑張ってるとは思うんですわ。でも、KOFにはそろそろNAOMIなんかの新ボードで出してほしいッスね。正直なとこ。	**善之字元帥** 薄味調整はもうカンベンって感じ。もっと減るゲームをやってみたいかな、と。	すっきりしたシステムは好印象。真剣勝負したいときに余計なシステムは邪魔になる……のではないだろうか。ただし、ちとキャラ数が多いのは不安。
さまざまな状況で出せるストライカー攻撃がヤバそう。ガード不能でハメっぽい連係とか盛りだくさんだったり……。極まったら、トゲだらけでいい感じ♥	**若人** ゲーム[illegible]けど格ゲーしか脳ないです。コレがなくなったらメシ食えません。	レシオって微妙じゃん？ お祭りっぽいゲームなんだから、好きなキャラ使わせてあげればいいのにね。まぁ、オレはなんでも構わないけど←キャラは。

ゲー事典 **座談会こぼれッ話〜ヒトと格ゲー〜** ●好きなように遊びたい。押しつけはよくないでしょ、やっぱり(若) ●対戦してナンボ。やる人いなくなったら終われるよ(M) ●勝ってうれしい、負けて悔しいってことがキチンと学べる。それってすごい重要なことなんじゃないかな(善) ●以上をもちまして[illegible]会の挨拶とします(C) ——楽しい時間でした。ではまた。

誕生から約10年の歳月が流れた現在では、2D対戦格闘ゲームはゲームセンターの見慣れた風景の一部となっている。ここに至るまでには、さまざまな作品が世に登場しては消えていった。現在あるのは、厳しい競争の中でプレイヤーの高い支持を得て勝ち残った優れたゲームと、その末裔たちである。戦国時代から天下泰平の世へ。ムーブメント、ブーム、ラッシュ……こういった言葉で表現される時代はとうの昔に終わった。誰もがプレイするジャンルでなくたって、どれで遊ぶか迷うほどの数が出なくたっていい。ジャンルとして成熟し、質の高い作品しかリリースされない今だからこそ、我々は自信を持って言うことができる。2D格闘は死なず、と。

2D対戦格闘 NOT DEAD!!

時代が必要とする限り……

NEXT PAGE

ゲー事典 ひぃぃ！　ヒコロウ先生、なんも話がまとまってねえっすよ！　し、しかたない……。「2D対戦格闘NOT DEAD!!」楽しんでもらえたかな？　なんだかんだ言われているけれど、やっぱり対戦格闘って面白いよね。でも、それは当然、プレイヤーあってのもの。陳腐だけど、ゲームを楽しくするもしないも、プレイヤー次第。楽しく遊ばないとね。

開幕ダッシュに乗り遅れるなよ！

THE KING OF FIGHTERS 2000

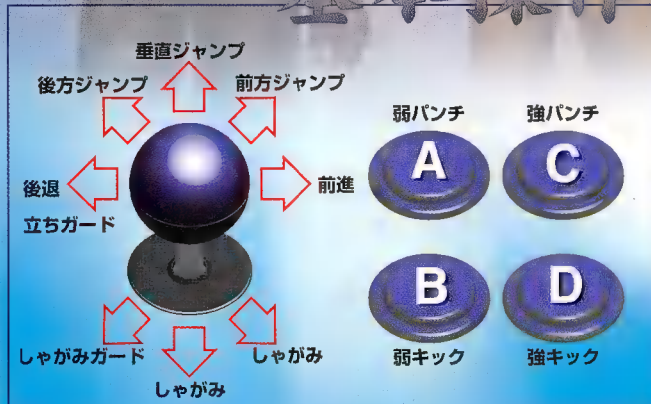
ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000

いよいよ始まる夏の祭典。これからの長いつきあいのために、ここにある情報を完全に消化していきたいところ。

※記事中のコマンド類は、キャラクターが右を向いているときのもの。P026以降のコマンド表内にある「★」は、カウンターモード中にスーパーキャンセルのかかる技をあらわします（編集部調べ）。

担当 チームKOF
システム解析 相撲部（協力 [illegible]）

基本操作

特殊操作方法	
特殊技	レバー＋任意のボタン
超必殺技	コマンド＋任意のボタン（パワーゲージ1本消費）
MAX超必殺技	コマンド＋任意のボタン同時押し（パワーゲージ3本消費）
ダッシュ	レバー➡➡
バックステップ	レバー⬅⬅
ショートジャンプ	一瞬だけレバー⬉or⬆or⬈
ミドルジャンプ	一瞬だけレバー⬋or⬇or⬊→一瞬だけレバー⬉or⬆or⬈ またはダッシュ中一瞬だけレバー⬉or⬆or⬈
ロングジャンプ	一瞬だけレバー⬋or⬇or⬊→⬉or⬆or⬈ またはダッシュ中レバー⬉or⬆or⬈
緊急回避・前方	ニュートラルor➡＋AB同時押し ※パワーゲージ1本消費でガードキャンセル緊急回避動作
緊急回避・後方	⬅＋AB同時押し ※パワーゲージ1本消費でガードキャンセル緊急回避動作
ふっとばし攻撃	CD同時押し ※パワーゲージ1本消費でガードキャンセルふっとばし攻撃
受け身（ダウン回避）	ダウン直前にAB同時押し
投げはずし動作	通常投げが成立直後に⬅or➡＋ボタン
挑発	スタートボタン ※パワーゲージ1本消費でストライクボムを1個補充
ストライカー呼び出し	BC同時押し（ストライクボム1個消費）
ストライカー追加攻撃	通常投げ→BC同時押し（ストライクボム＋パワーゲージ1本消費）
カウンターモード発動	ABC同時押し（パワーゲージ3本消費）
アーマーモード発動	BCD同時押し（パワーゲージ3本消費）

操作形態のすべて

違和感なし

まずは、操作系をしっかりチェック。今年から触ってみようかなぁ〜、と思う人は、特に左の特殊操作一覧表を重点的に把握していこう。

操作は、お馴染みの4ボタン配列で攻撃系を受け持ち、8方向レバーが移動系やコマンドに割り当てられている。一見ごく普通の操作系だが、このシリーズをやるのがはじめての人は一つだけ覚えておきたいことがある。それは、コマンド入力はゆっくりしっかり（特に斜めの入力）、ボタン入力は心持ち長めに押していくということ。システムの関係上、他の対戦格闘ゲームと入力の雰囲気が若干違うので、技が出ないときは、以上のことを意識してプレイするといいだろう。では、お待ちかねのシステムチェックに入るとしよう。

入力系について：慣れない人がやるとかなりの難しさを誇る「K.O.F.」のコマンド入力。ゆっくり入れたいんだけど、レバー入れ技から超必殺技を出すときなんかは早くしないといけない。そんなときは入力の途中にボタン関係を仕込む複合入力と、ボタン押しっぱなしで必殺技の暴発を防ぐ入力を組み合わせると、少しは楽になるかも。試してみよう。（MVP）

変更システムをチェック!!

CHECK 1 MAX超必殺技

今年のMAX超必殺技は、パワーゲージを3本消費することで出すことができる。体力が赤く光っていなくてもいいので、普段の立ち回りに大きく影響してくるだろう。なお、MAX版はすべての超必殺技にあるわけではなく、特定の超必殺技の上位版かMAX版専用超必殺技が設定されているので、忘れずに覚えておきたい。

前作と違い、今回はMAX版しかないことがある。MAX版が必ずしも高性能とは限らないので注意。

CHECK 3 投げはずし動作

従来の投げ抜けとは違い、相手の通常投げ(ヒット数が増減する投げはダメ)が成立した瞬間にくらった側がそれを打撃で弾いて投げをはずすのがコレ。技の硬直中でも投げはずしは可能で、弾かれた側は受け身を取ることができないのが重要ポイント。ただし、投げはずしの受付時間は短く、見てからはずすのはほぼ無理!?

投げはずしは威力0だが、ヒット数が変化する投げは、はずせない。ストライカーが絡むと…。

CHECK 2 緊急回避動作

見事な復活を遂げた緊急回避動作。出始めから一定時間、打撃に対する無敵時間があり、終わり際に硬直が存在する(7フレーム)。もちろん常時投げられ判定があるのも忘れずに(投げはずしは可能)。なお、ガードキャンセル緊急回避は、始めから終わりまで打撃と投げのすべてに対して完全無敵で、硬直もない。

ガードキャンセル緊急回避動作なら投げも大丈夫。緊急回避動作のスキは意外と大きい。

CHECK 4 挑発

今回の挑発は、かなり特徴的だ。というのも、本作のウリである、ストライカーの使用回数を示すストライクボムを補充する役割があるからだ。これには、パワーゲージを1つ消費し、挑発は一瞬でも出ればストライクボムを1つ補充する効果がある。挑発は途中で潰されてもいいので、くらって補充する荒技も重要かも?

ストックを補充するためには挑発を使えばいい。挑発はボタンを押した次の瞬間に成立する。

COUNTER 両モードを解説 ARMOR

両モード共通項目

パワーゲージを3本すべて消費してカウンター、アーマーの両モードに突入可能。この2つに共通しているのが、発動時と終了時の性質である。各モード発動時は無敵となり、本体に攻撃判定を持つ。この打撃はガード不能で受け身もできない。また、終了時はタイマーゲージが消失してからパワーゲージが復活するまでに若干のタイムラグがあるぞ。

発動時はなんと無敵! 攻撃判定もついているぞ。

モード中は攻撃力アップや、ガードキャンセル行動の不能も。

MODE COUNTER タイマー16カウント

両モードともに、その特徴は共通項目以外で前作から変化した部分がほとんどない。

つまり、カウンターモードならば、超必殺技が使いたい放題になり、キャンセルがかかる制限に変化が出るわけだ。

まず、一つ目の超必殺技を出し放題という状態について。これは、MAX版は出せないことに要注意。また、カウンターモード中は暗転処理が省略されるため、通常時の超必殺技と性能が若干異なるものもある。この点にも注意だ。

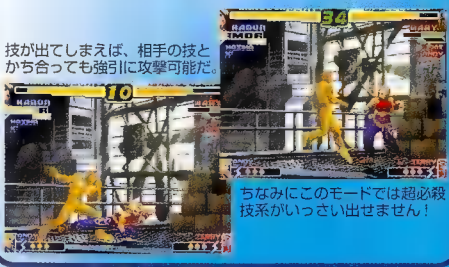
もう一つのキャンセルがかかる制限というのは、単純にキャンセルがかかる技が多くなると思えばいい。通常状態ではキャンセル不能でも、カウンターモードならキャンセル可能になるというわけ。中段の特殊技や、特定の必殺技にキャンセルをかけて超必殺技を出していこう。

スーパーキャンセルで裏百八式・大蛇薙が入るぞ。

七拾五式・改で相手を浮かせて、四百弐拾七式・轢鉄。

中段からマキシマ・リベンジャーが襲う! 強力だぞ。

MODE ARMOR タイマー13カウント

カウンターモードにくらべ、モード持続時間が短いアーマーモード。こちらはに必殺技によるケズリダメージを無効化することと、相手の攻撃を受けたときののけぞりを0にする効果がある。といっても、後者の効果が適用されるのは、こちらが技を出しているときのみ。なにもしていないときは、通常時同様ののけぞる。

技が出てしまえば、相手の技とかち合っても強引に攻撃可能だ。

ちなみにこのモードでは超必殺技系がいっさい出せません!

緊急回避動作補足: 緊急回避動作の終了時にはスキが存在するが、ここにしゃがみBを合わせても、ヒットさせられるキャラとそうでないキャラがいる。しゃがみBの判定の付きかたによって差が出ているようで、約半分の19キャラが緊急回避動作のスキにしゃがみBを当てることができないのだ。しっかり別の技を当てられるようになりたい。(モブプ)

その使い道は十人十色
ストライカーシステムを探る

前作とは違い、ジャンプ中や攻撃中など様々な状態からストライカーを呼び出すことが可能な「アクティブストライカーシステム」。
ここでまず、ストライカーの基本を押さえて、連続技や攻撃補助へ存分に活躍させよう。試合終了時にストライクボムを残すなよ！

担当：ビバ・メッチョ（byラモン）

アクティブに行くその前に……

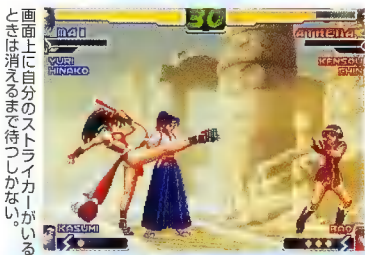
アクティブストライカーの魅力は計り知れないが、基本的なことから覚えておきたい。

まずは、前作同様に地上でストライカーを呼んだ場合の呼び出しモーションについて。このとき、自分のキャラは一定時間打撃に対して無敵になるのが特徴である。もちろん投げには負けてしまうが、打撃にうまく合わせればスカすことができるので、活用できるに違いない。これにより、以前のような「画面端でボム的な使い方」も有効な戦法となる。アクティブにこだわって、いざというとき出せないことのないよう意識したい。

次に、ストライカーの連続使用について。これは画面上に自分のストライカーがいる場合は、それが画面外に消えるまで呼べないということ。

最後はアナザーストライカーの存在。ノーマルのキャラに隠れているが、面白い性能を持つことが多いので研究してはどうだろうか？

投げには無防備だが、打撃に対しては無敵時間を利用した使い方も可能。

画面上に自分のストライカーがいるときは消えるまで待つしかない。

アクティブストライカー基礎講座

使用可能状況
①攻撃中（ジャンプ、通常技）
②必殺技中
③ダウン回避の瞬間
④投げ中

アクティブストライカーというのは、何らかの動作中にストライカーを呼び出すもので、呼び出しモーションが無いのがポイント。ストライカーの攻撃と自分の攻撃を連係させられるので、華麗な連続技やガードの厳しい連係などが可能になる。では、右の使用状況を順に説明していこう。

①で注目するのは、ジャンプ中にストライカーを呼んで、同時攻撃をしかけるという戦略。また、通常技中に出せるのも連続技発展のうえで重要な要素。ただし、ストライカーを呼べる部分と必殺技でキャンセル可能部分はまったく別モノなので気を付けたい。

通常技中にストライカーを出す場合は、通常技の入力直後かなり遅めがやりやすい。キャンセル必殺技も同時に入力できると、操作は忙しいがリターンの大きい連続技を作れることだろう。具体的にはボタン入力→ストライカー呼び出し→キャンセル必殺技、という流れで覚えるといい。

②は、必殺技からさらにストライカーで追撃し、再度必殺技などで追撃ができることを表す。また、単に必殺技のスキをフォローするのもアリ。

③は、単純に起き攻めを回避するのに使える。受け身と同じタイミングでストライカーを呼ぶといいだろう。

④は、通常投げ（掴み系は不可）最中にパワーゲージを消費しつつストライカーによる攻撃を追撃をしかけるもの。このときのストライカーの動きは全キャラ共通だ。相手をサーチして攻撃し、ヒット時はきりもみ状態で浮かせるというもの。安定したダメージが見込めるので使いやすい。

CHECK!! こんな状況でも……

なんと、投げはずし動作の最中にもストライカーを呼べることが判明！ この場合、不思議なことに通常投げ中と一緒の専用ストライカーが出現するが、パワーゲージは消費しないのだ。もちろん追撃可能なので、投げはずし→追撃のゲージ増加量で、1本ためるのも夢ではない？

投げはずしからストライカーを呼べる。パワーゲージも必要無し！

紅丸&真吾のストライカー連続技一例

地上編

雷光拳！
紅丸さ～ん、やっちゃってください！
来い！ 真吾!!
真空片手駒！

空中編

カキーン!!
エレクトリッガー！
紅丸さ～ん
ビシバシドカーン

投げ→ストライカーについて：このアクティブストライカーは、ストライカーをパワーゲージに換算すると2つ使っていることになる。ここで、大ダメージを奪おうと考えて空中の追撃に超必殺技を使った場合は、3つ使っているわけだ。はたしてそこまでのダメージはあるのかな？ もったいないと思いつつも使っている人が多そうだ。（寅増世）

通常投げ後のストライカー攻撃

ここでは通常投げ後の専用ストライカーに注目。そこからの連続技を解説しよう。

まずは、投げたあとの距離が重要。これが追撃のしやすさに直接影響するぞ。理想は、自分から3キャラほど離れた位置に相手を投げるものだ。

次はストライカーでの追撃。注意点は「ダウン回避の可否」である。ダウン回避が可能だと、着地前にストライカーを当てなければならない。遠くに投げるタイプは、ストライカーのタイミングを失敗しやすいので注意。逆にダウン回避不能なら、ダウンしてからゆっくり当てれば簡単だ。

最後は、ストライカー後の追撃だ。浮いた相手は、必ず自分のほうに吹っ飛んでくるので、うまく間合いを合わせてやや早めに追撃しよう。パワーゲージに見合うダメージをしっかり入れていきたい。

リョウだと、C投げが受け身不能で簡単。これを決めたら…。

少し遅めにストライカーを呼ぼう。そうすると…。

目の前に相手が落下してくるので、龍虎乱舞で決まり！

CHECK!! 掴み投げ後は……

ダッシュして[illegible]！超[illegible]巻真空斬を入れて[illegible]の1[illegible]ットだ！

例えばチョ[illegible]掴み投げ、そしてシェルミー[illegible]キャッチすれば…。

ボタン連打とレバガチャで、ヒット数を上昇させられる掴み投げ。これは通常投げとは違って、専用ストライカーを呼ぶことはできない。しかし、特定の掴み投げ中にはストライカーを呼ぶことができるのだ。その特定の掴み投げとは、チョイ、チン、バオのそれである。このとき出てくるストライカーは専用ストライカーではないので、パワーゲージの消費が0なのが[illegible]み。うまく組み合わせて、連続技を決めていこう。

性能別 オススメストライカー

独断と偏見で、編集部オススメの即戦力ストライカーをピックアップしてみた。「いきなり誰を選んだらいいか分からない」人は参考にして！

今年のストライカーの数はアナザーストライカーも含むので、34×2の68人もいる。この中から1人、君のチームやプレイスタイルに合ったベストストライカーを選択するのはかなり難しい問題だろう。

というわけで、ストライカー選択に困っている人に向けて、編集部でオススメストライカーを選んでみた。これは連続技補助に向いているか？ または防御時に活躍してくれるか？ などの観点から、性能別に大きく2種類に分けて紹介している。

なお、今回はアクの強いアナザーストライカーは重視していないのであしからず。

オフェンシブ

攻撃面で活躍の見込まれるのが以下の4人。ロバート、ラモン、真吾の3人は連続技用で、それぞれ出の早さやリーチに差があるので、君のキャラとのベストな相性見つけてほしい。特にラモンは、ダウン中の相手を拾え、真吾はロック性能がポイント高し！

いっぽう、東はその攻撃発生の早さとサーチ能力がウリ。どこから出しても相手に攻撃するので、連係や連続技にまんべんなく機能するはずだ。

ディフェンシブ

防御面で活躍するには、攻撃発生がもっとも重要で、できればそこから連続技を狙えたらベスト、といったところ。ただし、下に列挙しているストライカーはすべて、「跳び蹴りで本体の近くまでしかこない」ので、攻勢の間に組み込んでも本体が相手を押してしまったりしてヒットさせられないことが多い。よって、見出しのように防御面での活躍にのみ期待していこう。特に、チャンは防御専用だぞ。

CHECK!! ダウン中に当たる……

普通は、ダウンしている相手に攻撃をくわえることは、一部の技以外不可能だが、ストライカーとなると話は別。中でも、ダウンしている相手にヒットさせると、強制的に地上のやられ状態にするものが若干ながら存在している。これはもう、地上連続技を狙って大ダメージを狙うしか！

ダウン状態を拾うだけなら、実際には様々なキャラで可能だ。

ラルフ、香澄は従来の使いかたが合っている。つまりは防御用。

セスは近距離の場合、跳び蹴り後に技を挟んで間合い調整できる。

今後のストライカー連続技で、もっとも多用するであろうラモン。

キャッチタイプの紅丸やマキシマも、連続技に組み込みやすい。

CHECK!! 今年もガード不能……

今年も、ストライカーがらみのガード不能現象が確認された。基本的にはストライカーが出てくるときに相手に本体の技が触れていて、なおかつ本体の攻撃とストライカーの攻撃に若干間隔があればいいようだ。この場合、何もしなければガード不能になるぞ。投げやダウン時も[illegible]。

ストライカーがい[illegible]にガードポーズを取[illegible]ない場合は、ガード不能ということだ。

おすすめディフェンシブストライカー	
ラルフ	急降下爆弾パンチの発生が早く、ギャラクティカファントムまで連続ヒットする。
チャン	完全防御用。攻撃判定が大きいのでほとんどの場合仕切直しにできる。
香澄	素早い跳び蹴りが強力で、なおかつ連続技か挑発で活躍する。使いやすい。
セス	うまく連続技を狙えれば防御時の劣勢から大ダメージを見込めるのがウリ。

おすすめオフェンシブストライカー	
ロバート	龍虎乱舞の簡易版で攻撃するロバートは、多段なので追撃しやすいぞ。
ラモン	期待の星であるラモンは、移動距離とダウン中の相手を拾えるのが貴重だ。
真吾	一度ロックすると、ジャンプ攻撃からの連続技を狙えるのが魅力的な真吾。
東	サーチ系でここまで攻撃発生の早いヤツは皆無。多段ヒットも強力な要素。

ゲー事典 **ガード不能その2**：現在、麟のしゃがみBがガード不能になる現象が発見されている。麟に相手の攻撃（投げも含む）が「触れた」時点でガード不能モードになり、その後麟のしゃがみBがガードできません（1発のみ）。解除方法は[illegible]の技が相手に触れればOK。とはいいつつも、スカシ下段→連続技の恐怖は……。（若人がうれしそうに話した）

THE KING OF FIGHTERS 2000

主人公チーム HEROES TEAM

Text：MVP

K' ケイ・ダッシュ

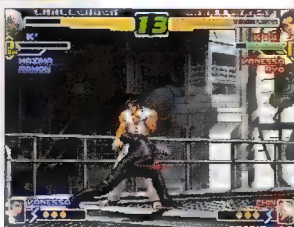
全面強化！今年はイタダキ!?

変更点・基本戦法

数々の変更と新技を引っさげて帰ってきたK'。まず特筆すべき技はアイントリガーだ。発生が早くなったため、しゃがみB始動の連続技が格段にパワーアップしているぞ。また、チェーンドライブも発生が早くなり、強攻撃から連続技に組み込めるようになった。しゃがみ状態の相手にはヒットしない(チャンなどはOK！)が、ヒートドライブを絡めた連続技よりも高威力だ。

このほか、強クロウバイツの出始めが完全無敵になっていたり、ニーアサルトの発生が早くなっていたり(近距離立ちC↓➡+B→空中ミニッツスパイクなどの連続技が可能に)、遠距離立ちCにキャンセルがかかるなどの細かな変更点もある。

基本戦法は、去年と変わらず。アイントリガーを駆使した牽制と、鋭い中ジャンプDを活かした攻めは強力だ。また、新しゃがみB始動連続技を空ジャンプから狙い、新連係のアイントリガー～ブラックアウトを使って、撹乱していくのも効果的だ。

地上ミニッツスパイクにガードポイントが付いた。

ヒートドライブの根元に攻撃判定がなくなった。連続技に支障なし。

しゃがみCで牽制し、つねにフェイントステップ！

ラモン RAMON

軽快なステップから一気に仕留めるべし

通常技・特殊技・必殺技・超必殺技解説

主力通常技には、対地牽制用にしゃがみCを多用し、接近戦ではジャンプ防止と固めに立ちA、下段の近距離立ちBが挙げられる。

ジャンプ攻撃は下方向に強いジャンプD、垂直ジャンプCが対空。ジャンプC+Dはリーチに優れる。

1つしかない特殊技は、かなり優秀。下段判定で長い距離を進むうえ、姿勢が低くなるのが特徴だ。

次は必殺技について。タイガーネックチャンスリーは相手を放り投げるコマンド投げ。掴むまでに一瞬時間がかかるが、ガード崩し目的で積極的に使おう。ローリングソバットは小さくジャンプしつつ裏蹴りを放つ打撃系の必殺技。技の途中が空中判定で、ヒット時はフライングボディアタックで追加ダメージを狙える。サマーソルトは移動投げ系の必殺技。移動距離は、画面端から中央くらいまで。スピードが早く、見切られにくい。

フェイントステップは、ボタンを押しっぱなしでステップをしつつ前後に動く。このあと弱ならボタンを離した瞬間にドロップキックを放ち、強だとその場で停止。ドロップキックはガードされると寒い技だが、判定は強め。また、強は通常技にキャンセルをかけて、硬直を減らすのに役立つぞ。

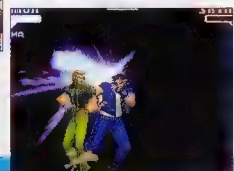
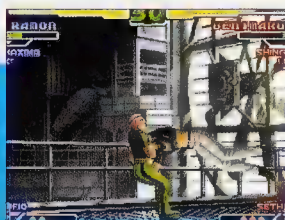
超必殺技のタイガースピンは投げ。ダメージが高く、弱攻撃から連続になる。間合いの狭さに注意。

エル・ディアブロ・アマリロ・ラモンは乱舞系の超必殺技。出始めに無敵時間があるが、攻撃発生が微妙に遅い。強攻撃から連続技へ。

基本戦法

ラモンはジャンプ攻撃が弱いので、素早いダッシュを駆使して地上から攻めよう。基本はしゃがみC→➡+Bの牽制。これをフェイントステップ(C)でスキをなくし、攻勢を維持する。そして、ダッシュ投げやジャンプ攻撃などに派生させていこう。難点は対空。相手のジャンプに対し、着地地点にいないような間合い調節が重要。

この業界、強力なコマンド投げは決めるに限る。

立ちBから、キャンセルをかけずにピカーン！ マスター必須だ。

STRIKER ラモン

NORMAL / ANOTHER

画面端から端近くまでダッシュし、乱舞技を放つ。乱舞の最後手前まで追撃可能で、ダウン中の相手を拾うことができる。アナザーのデュークは、画面中央まで歩きアッパーを放つ。追撃可能。

STRIKER K'

NORMAL / ANOTHER

ノーマル、アナザーともに本体の前に出現。前者は下段のスライディングを繰り出し、相手が空中にいると自動的にクロウバイツを繰り出す。後者は両ガード可能な跳び蹴りを繰り出す。追撃可能。

ラモン 基本連続技

- ●ジャンプD→しゃがみC→➡+B→ローリングソバット→フライングボディプレス
- ●近距離立ちB→タイガースピン

K' 基本連続技

- ●しゃがみB×2→弱アイントリガー→セカンドシュートor(画面端)セカンドシェル→ヒートドライブ
- ●ジャンプD→近距離立ちC(2発目)→ヒートドライブorチェーンドライブ

ゲー事典 **連続技補足**：ラモンのしゃがみCスタートの連続技は常時狙える。ローリングソバットは間合いが遠いと空振ることがあるが、ここはエル・ディアブロ・アマリロ・ラモンにすれば、間合いに左右されないので覚えておこう。立ちB→タイガースピンは立ちBのあとに目押しでつないでいく。ここは間に立ちAを挟むこともできる。やりやすいほうで。

COMMAND LIST

ヴァネッサ VANESSA

分類	技名	コマンド
必	ダッシュパンチャー★	←ため→+AorC
必	マシンガンパンチャー	←↙↓↘→+AorC(連打)
必	パンチャービジョン<前方>	↓↘→+BorD
必	パンチャービジョン<後方>	↓↙←+BorD
必	／パンチャーアッパー	→+A
必	／パンチャーストレート	→+C
必	／パンチャーウィービング	←+AorC(押し続けで維持)
必	パンチャーウィービング	↓↙←+AorC(押し続けで維持)
必	／ダッシュパンチャー	→+AorC
必	／パリングパンチャー	←+AorC
必	／パンチャービジョン<前方>	→+BorD
必	／パンチャービジョン<後方>	←+BorD
必	パリングパンチャー	→↓↘+AorC
超必	クレイジーパンチャー	↓↙←↙↓↘→+AorC
超必	チャンピオンパンチャー	(近距離)↓↘→↓↘→+AorC
MAX	クレイジーパンチャー	↓↙←↙↓↘→+AC
特	ワンツーパンチャー	→+A
特	スライディングパンチャー	↘+B
投	ダイナマイトパンチャー	←or→+C
投	クリンチパンチャー	←or→+D

マキシマ MAXIMA

分類	技名	コマンド
必	M4型　ベイパーキャノン★	↓↙←+AorC
必	SYSTEM 1・2 ：マキシマ・スクランブル	↓↘→+AorC
必	／ダブルボンバー	↓↘→+AorC
必	／ブルドッグプレス	↓↘→+AorC
必	SYSTEM 3：マキシマリフト	→↘↓↙←+BorD
必	／セントーンプレス(追加攻撃)	↓↘→+BorD
必	M11型 デンジャラス・アーチ	(近距離)←↙↓↘→+BorD
必	M19型 ブリッツキャノン	→↓↘+BorD
超必	マキシマ・リベンジャー	(近距離)→↘↓↙←→↘↓↙←+BorD
超必	バンカーバスター	↓↘→↘↓↙←+AorC
MAX	マキシマ・リベンジャー	(近距離)→↘↓↙←→↘↓↙←+BD
特	モンゴリアン★	→+A
特	M9型 マキシマミサイル(試作)	↘+C
投	ダイナマイトドロップ	←or→+C
投	チョーキングバイス	←or→+D

ラモン RAMON

分類	技名	コマンド
必	タイガーネックチャンスリー	(近距離) ←↙↓↘→+AorC
必	ローリングソバット	→↓↘+BorD
必	／フライングボディアタック	→↓↘+BorD
必	サマーソルト	←↙↓↘→+BorD
必	フェイントステップ	↓↙←+AorC
超必	タイガースピン	(近距離) →↘↓↙←→↘↓↙←+AorC
超必	エル・ディアブロ アマリロ・ラモン	↓↘→↓↘→+BorD
MAX	タイガースピン	(近距離) →↘↓↙←→↘↓↙←+AC
特	低空ドロップキック★	↘+B
投	アームホイップ	←or→+C
投	フライングメイヤー	←or→+D

ケイ・ダッシュ K'

分類	技名	コマンド
必	アイントリガー	↓↘→+AC
必	／セカンドシュート★	→+B
必	／セカンドシェル	→+D
必	／ブラックアウト	←+BorD
必	クロウバイツ★	→↓↘+AorC
必	／追加攻撃	(強のみ)→+BorD
必	ミニッツスパイク(空中可)	↓↙←+BorD
必	ブラックアウト	↓↘→+BorD
超必	チェーンドライブ	↓↘→↘↓↙←+AorC
超必	ヒートドライブ	↓↘→↓↘→+AorC
MAX	チェーンドライブ	↓↘→↘↓↙←+AC
特	ワンインチ★	→+A
特	ニーアサルト	→+B
投	スポットパイル	←or→+C
投	ニーストライク	←or→+D

マキシマ MAXIMA

重さ抜群！
必殺の一撃で粉砕せよ。

変更点・基本戦法

マキシマは、新技の追加や連続技など、大きな変化がある。新技のSYSTEM 3は移動投げ系の技。追加入力で前作のセントーンプレスに派生するぞ。これによりSYSTEM 1と2が共通となり、派生も1種類になった。M4型ベイパーキャノンは攻撃発生が若干早くなり、弱と強のスキの大きさが統一された。もう1つの新技M19型ブリッツキャノンは、小ジャンプをしつつ相手をキャッチする対空打撃投げ。

通常技では、しゃがみB→しゃがみAができなくなったが、代わりに立ちBが、下段判定で↘+Cにつながるようになった。近距離立ちCは2段目にキャンセルがかからないが、1段目から→+Aが連続になる。

基本は↘+Cを空振りキャンセルしてベイパーキャノンで牽制し、ジャンプAで跳び込むか、ダッシュデンジャラスアーチなどを狙おう。近距離では連続技にこだわらず、デンジャラスアーチとマキシマリベンジャーを決めることを最大の目的にしたい。

新技のSYSTEM 3は移動投げ。懐かしのセントーンプレスにつなげ！

近距離C→→+Aキャンセルか、近距離立ちA目押しからマキシマリベンジャーを狙おう。

ヴァネッサ VANESSA

通常技・特殊技・必殺技・超必殺技解説

地上では遠距離立ちCやC+Dを牽制技として使っていき、後述するテクニックと併用していこう。ジャンプ攻撃は、2段技になっているジャンプCが主力。引き付けて跳び込む場合は、発生の早いジャンプAがオススメだ。

特殊技は、中段攻撃の→+Aがガード崩し手段のほか、連続技に役立つ。一方の↙+Dは、突進力があり、低姿勢で攻撃するため、対空や奇襲攻撃として活躍するぞ。

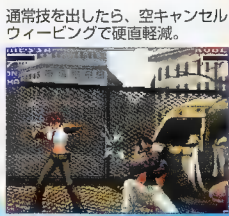
必殺技の解説に入ろう。ここでは、基本となる打撃技と超必殺技について述べておく。ダッシュパンチャーは、一度身を低くして突進技を繰り出す。相手の攻撃をくぐりながら当てられ、ヒット時は追撃が可能だ。マシンガンパンチャーは、連続技に適した攻撃。威力こそ低いが、ダウン回避されない点に注目。パリングパンチャーは出始めにガードポイントのある技。また、弱は飛び道具をかき消し、強は跳ね返せる。クレイジーパンチャーは突進乱舞系。ノーマル版、MAX版ともに無敵はない。チャンピオンパンチャーは打撃投げあつかいの超必殺技。高威力だ。

パンチャーウィービングで相手の攻撃をかわせ！

基本戦法

ポイントとなるのは、必殺技のパンチャービジョンとパンチャーウィービングの使い方だ。前者は上半身無敵の高速移動技。中距離戦がやや苦手なヴァネッサは、接近手段としてこれを活用していく。ここから出せる攻撃はどちらもスキが大きいので基本的には使わず、通常技に連係させて、連続技を狙っていこう。後者はその場で上半身無敵になる一種の構え。立ち合いで出す通常技には、この行動を空キャンセルで常に入れ込んでおき、大振りな技のスキを軽減していくといい。なお、こちらもここから出る攻撃は性能がイマイチ。

基本的には通常技を出すようにしていき、相手の攻撃をかわしたら、連続技を狙っていくのだ！

パンチャービジョンで相手の攻撃をかいくぐり、接近していこう。

通常技を出したら、空キャンセルウィービングで硬直軽減。

STRIKER ヴァネッサ

NORMAL / ANOTHER

ノーマルは画面端から端まで突進し、接触すると無数の打撃を叩き込む。アナザーであるフィオは、画面上部より落下してきて、ボディプレスを繰り出す。ヒット後に出る技には攻撃判定がない。

STRIKER マキシマ

NORMAL / ANOTHER

相手をサーチしてSYSTEM 1を繰り出す。そのまま掴み技になる。追撃は掴み中のみ可能。アナザーのROCKYは画面端から少し前進した位置で火球を放つ。直線に飛び、ヒット時は追撃可。

ヴァネッサ 基本連続技

- ●しゃがみB→→+A→マシンガンパンチャーorチャンピオンパンチャー
- ●ジャンプC→近距離立ちC(2発目)→ダッシュパンチャー→各種追い打ち

マキシマ 基本連続技

- ●近距離立ちC→→+A→ベイパーキャノン
- ●近距離立ちA→SYSTEM 1・2：マキシマ・スクランブル(～追加入力)
- ●近距離立ちA→マキシマ・リベンジャー

ゲー事典　**ヴァネッサ連続技補足**：しゃがみB始動の連続技は→+A入力後、すぐに溜めを始めることでダッシュパンチャーを出せるぞ。→+Aがガードされていた場合は、パンチャーウィービングやパンチャービジョンに連係させ、スキを軽減していこう。ダッシュパンチャー後はダッシュしゃがみCで追撃し、キャンセルパンチャービジョンで着地際を攻め立てるのが吉。

紅丸チーム BENIMARU TEAM

Text：若大

二階堂 紅丸 BENIMARU NIKAIDO

稲妻をまとったあの蹴りが待望の復活

変更点・基本戦法

大きな変更点と言えば、スーパー稲妻キックの復活に尽きる。無敵時間はほぼないが、地上戦でのジャンプ牽制技として十分な役割を果たしてくれるはず。弱は技後に後方へ跳ね、強は上昇する。基本は弱でいい。もう1つの重要な変更点として、雷光拳が弱攻撃からつながらなくなったことが挙げられる。ただし、MAX超必殺技は弱攻撃からしっかりつながるので、弱攻撃からの連続技では、MAX版を叩き込むといいぞ。

なお、目に見えない変更点として、気絶値に注目。強居合い蹴りの気絶値が、やや減少しているようだ。代わりに、近距離立ちCの気絶値が上昇しているようなので、そこから弱居合い蹴りにつなげるといい。ちなみに、遠距離立ちAのグラフィックが変化しているが、特に使う必要はないだろう。

基本戦法は立ちB、立ちD、立ちC、しゃがみD、雷靭拳、弱スーパー稲妻キックで牽制し、ジャンプDで跳び込んで連続技を狙うという、従来の闘い方でいいぞ。

スーパー稲妻キックは弱を牽制用に撒くといい感じ。

しゃがみB×2からは、MAX版の雷光拳をキッチリ決めていきたい。

セス SETH

多彩なジャンプ攻撃で攻め立てろ！

通常技・特殊技・必殺技・超必殺技解説

牽制技はしゃがみCが筆頭候補。密着時は連打の利くしゃがみA、下段の近距離立ちDが役立つ。ジャンプ攻撃はめくりを狙えるBが主力。また、持続の長いジャンプCも強力だ。特殊技は中段の⬅+Aと下段の⬊+Bが使いやすい。

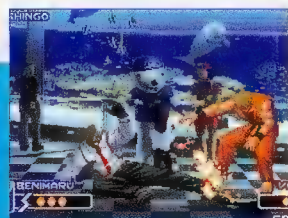
次に必殺技だが、ジャンプ中に出せる降月、落月、闇月、泳月はどれもしゃがみガード不能。落月は低空で出すことにより素早い中段攻撃として機能させられ、泳月はめくりを狙うことが可能だ。アッパーカットを繰り出す昇陽は、スキが大きくあつかいづらい。強のみ出始めにはガードポイントがある。弓月は連続技用の必殺技だ。

当て身技の胴崩し(上段)と脚取り(下段)は、一部の攻撃(テリーのしゃがみAなど)を返せない点に注意。超必殺技の胴取り七悶殺は入力直後から判定が出現する当て身技。下段以外を返すことができ、MAX版なら下段も返すことも可能だ。双掌昇陽は攻撃発生まで無敵があり、ガードされても問題なし。入り身灘月は、ヒット後追撃可能。強は発生が遅くなるものの、長時間の無敵が付く。

胴崩し、脚取りともに一部の攻撃は返せないので注意。

基本戦法

見た目とは裏腹に、空中からの攻めが多彩なセス。主力となるジャンプBに中ジャンプからのジャンプCやジャンプAキャンセル闇月or泳月などを混ぜ、翻弄していこう。泳月はジャンプAの打点によってめくりを狙えるため、闇月と使い分けることで、表と裏の揺さぶりをかけられる点がポイント。

一方、地上戦では、大振りな技が多いので、相手にスキを見せないよう立ち回ることが大切。しゃがみCにキャンセルをかけ、特殊技の⬅+Aor⬊+Bに連係させていくといいだろう。このとき、遅めキャンセルをかけることも重要だ。こうすることで⬅+Aの中段判定を活かすことができ、上下にガードを揺さぶることが可能だ。

地上戦では前進力のある特殊技、⬅+Aと⬊+Bを使っていこう。

泳月はめくりを狙える。ヒット後はこちらが有利だ。

STRIKER セス

NORMAL / ANOTHER

画面端から跳び蹴りで出現。相手をサーチして、アッパーを繰り出す。ヒット後追撃可能。アナザーの大門は、画面中央まで突進し、それがヒットすると天地返しを決める。投げ後に追撃可能。

STRIKER 二階堂 紅丸

NORMAL / ANOTHER

相手をサーチし、ヒット時は紅丸コレダーを決める。ダメージ0でヒット中に追撃可能。ただし、ダウン中の相手は掴めない。アナザーは自分の位置に登場し、雷靭拳のチョップで攻撃する。追撃可能。

セス 基本連続技

- ●しゃがみA×2→⬉+B→弱入り身灘月→➡+A
- ●めくりジャンプB→近距離立ちC（1発目）→➡+B→➡+A→入り身灘月→➡+A
- ●近距離立ちD→⬉+B→弱入り身灘月→➡+A

二階堂 紅丸 基本連続技

- ●しゃがみB×2〜3→居合い蹴りorMAX版雷光拳
- ●めくりジャンプD→しゃがみB→強反動三段蹴り
- ●フライングドリル（空中ヒット）→雷光拳

ゲー事典 **セス当て身後の連続技について：**当て身技の胴崩しに成功すると、ダッシュからの近距離立ちCが確定する。逃さず連続技を叩き込もう。一方の脚取り後は、一応追撃可能だが、まともな技は決まらない。画面中央なら弱弓月（1発目のみ）、画面端なら➡+Aがオススメだ。なお、➡+Bからの➡+Aは特殊コンビネーション。入力は遅めを心掛けよう。

COMMAND LIST

セス SETH

	技名	コマンド
必	降月(KOH-GETSU)	(空中)↓↘→+A
	/スライディングキック	↘+B
	落月(RAKU-GETSU)	(空中)↓↘→+B
	闇月(AN-GETSU)	(空中)↓↘→+C
	泳月(EI-GETSU)	(空中)↓↘→+D
	昇陽(SHO-YOH)★	↓↘→+AorC
	胴崩し(DOH-KUZUSHI)	←↙↓↘→+B
	脚取り(ASHI-TORI)	←↙↓↘→+D
	弓月(KYU-GETSU)★	→↘↓↙←+BorD
超必	胴取り七悶殺(DOH-TORI-SHICHIMONSATSU)	↓↘→↘↓↙←+AorC
	双拳昇陽("MOROTE"-SHO-YOH)	↓↘→↓↘→+AorC
	入り身 灘月(IRIMI-NADAZUKI)	↓↘→↘↓↙←+BorD
MAX	胴取り七悶殺	↓↘→↘↓↙←+AC
特	前掃け蹴り	→+B
	タックル	→+A
	ローリングソバット	←+A
	スライディングキック	↘+B
投	肘当てからの波動打ち	←or→+C
	巴投げ	←or→+D

★=弓月(1発目のみ)

矢吹 真吾 SHINGO YABUKI

	技名	コマンド
必	百拾四式・荒咬み 未完成	↓↘→+A
	百拾五式・毒咬み 未完成	↓↘→+C
	弐百拾弐式・琴月 未完成★	→↘↓↙←+BorD
	百式・鬼焼き 未完成	→↓↘+AorC
	真吾キック	←↙↓↘→+BorD
	百壱式・朧車 未完成	←↓↙+BorD
	真吾謹製 オレ式・銃研ぎ★	(近距離)→↓↘+BorD
超必	バーニングSHINGO	↓↙←↙↓↘→+AorC
	外式・駆け鳳麟	↓↘→↓↘→+AorC
MAX	バーニングSHINGO	↓↙←↙↓↘→+AC
特	外式・轟斧 カッコだ[illegible]	→+B
投	釟鉄	←or→+C
	一刹背負い投げ 不完全	←or→+D

★=琴月 未完成(1発目の[illegible]) ★=オレ[illegible]・銃研ぎ(1、2発目)

麟 LIN

	技名	コマンド
必	飛天脚	→↘↓↙←+BorD
	無影紅砂手	→↓↘+AorC
	霞(かすみ)★	↓↙←+AorC
	鉄斬舞 羅殺	↓↘→+AorC
	/鉄斬舞 那義	→↘↓↙←+AorC
	/鉄斬舞 波顎★	→+AorC
	飛毛脚	↓↘→+BorD
超必	飛賊奥義 乱舞・毒蛾	↓↙←↙↓↘→+AorC
	飛賊奥義 影向(ようごう)	←↙↓↘→←↙↓↘→+BorD
MAX	飛賊奥義 毒手功	↓↓↓+AC
	飛賊奥義 乱舞・毒蛾	↓↙←↙↓↘→+AC
特	弁髪拳	→+A
	飛賊八極拳・打開★	↘+C
投	握斬	←or→+C
	握斬鬼	←or→+D

二階堂 紅丸 BENIMARU NIKAIDO

	技名	コマンド
必	居合い蹴り	↓↘→+BorD
	/反動三段蹴り	↓↑+BorD
	真空片手駒★	↓↙←+AorC
	雷靭拳(地★/空)	↓↘→+AorC
	スーパー稲妻キック	→↓↘+BorD
超必	雷光拳	↓↘→↓↘→+AorC
	幻影ハリケーン	↓↙←↓↙←+BorD
MAX	雷光拳	↓↘→↓↘→+AC
特	ジャックナイフキック	→+B
	フライングドリル	(空中)↓+D
投	キャッチアンドシュート	←or→+C
	フロントスープレックス	←or→+D
	ジャンピングニードロップ	(空中・近距離)↑以外+CorD

真吾奮闘記 第26話 〜不幸の手紙の巻〜

矢吹 真吾 SHINGO YABUKI

変更点・基本戦法

オッス！ オレ真吾。なんか草薙さんから手紙が来てるんで読んでみま〜す。

『よぉ真吾。元気してっか？ あのな、去年のおまえを見て気になった点がいくつかあるから言っておくぜ。まずなぁ、➡+Bだ。アレ、ちょっと強くねぇか？ オレのマネしてんなら1段技にしろ！ それとなぁ、弐百拾弐式・琴月未完成。オレの琴月が弱攻撃からつながったことあるか？ オレのようになりてぇなら、強攻撃からのみつながるようにしな！ あとは真吾キックだな。これがあんなに強いとなぁ、オレのR.E.D.KicKの意味がなくなるべ？ だからせめてスキでかくしろ！ 最後にアレだ。ビシッ、バシッ、ドカーンだ。ちょっと成立までの時間遅くしたらどうだ？ そうすりゃ近距離立ちCからつながらないだろ？ チャンとかマキシマとかのデカイ奴にはつながってもいいけどな。以上だ。』

……なんだこれ？ 本当に草薙さんか？ アー！ なんか弱くなった気がする〜！

ひぃ〜、オレの真吾キックがぁ〜（注：今年はスキが膨大）。

今年のオレは跳び込み重視。相手の跳び込みにはしゃがみCで対抗するぜ！

麟 LIN

窮地に陥れる恐怖の毒手！

通常技・特殊技 必殺技・超必殺技解説

麟の通常技は高性能なものが多い。牽制には小回りの利く、遠距離立ちAと立ちB。対空にはしゃがみCが最適だ。また、密着時は、連打の利くしゃがみBが最適。ジャンプ攻撃では、ジャンプCとジャンプDが優秀で、前者は跳び込みに、後者は空対空に使っていくといい。特殊技は➡+Aが連続技用の攻撃。⬊+Cは中段攻撃だ。

次に必殺技。飛天脚は放物線状に跳び蹴りを連発。強ヒット時は追撃可能だ。無影紅砂手は暫烈拳系の技。毒霧を吹く霞はスキが小さく、牽制に最適。鉄斬舞は追加入力系必殺技。連続技や連係に使おう。飛毛脚は移動技。弱と強で移動距離が異なり、強の方が長い。弱は下半身、強は上半身無敵だ。

突進乱舞系の乱舞・毒蛾は無敵時間がないので、連続技に組み込むのがメイン。なお、一部の飛び道具（虎煌拳など）は抜けることが可能だ。影向は移動投げ。長時間の無敵があり、密着なら相手の攻撃に負けることはない。毒手功は、いわゆるコマンド投げ。威力は低いが、相手を毒状態にして、徐々に体力を減らせる。

しゃがみB→しゃがみA→鉄斬舞の連続技は、[illegible]のメインダメージ源だ。

毒手功の毒ダメージで相手をK.O.することはないぞ。

基本戦法

見た目からして、テクニカルなイメージが先行する麟ではあるが、基本性能が高く、スタンダード色の強いキャラとなっている。

基本は跳び込みと空ジャンプからの下段始動連続技による2択。強力なジャンプCをメインに跳び込み、空ジャンプからのしゃがみBでガードを揺さぶっていくといい。しゃがみBからは、しゃがみA→鉄斬舞 羅殺を出し、ヒット時は波顎までつないで連続技に。ガード時は、スキの小さい羅殺か那義で止めるようにしよう。

なお、ジャンプCは小ジャンプの昇り際に出すことで、しゃがみガードにも当てることができる。起き攻めや、跳び込み後の選択肢として覚えておこう。

ジャンプCは昇り際に出すことで、中段攻撃になる。

NORMAL / STRIKER 麟 / ANOTHER

跳び蹴りで出現し、ヒットすると相手を浮かせる。射程距離は画面中央くらいまで。アナザーは如月影二。画面端から出現後、姿を消し、相手をサーチして霞斬りを繰り出す。どちらも追撃可能。

NORMAL / STRIKER 矢吹 真吾 / ANOTHER

画面端から突進し、その後相手を捕縛。近距離だと連続ヒットしない。アナザーである京[illegible]は、出現後、R.E.D.KicKを繰り出す。ヒットしなかった場合は、七拾伍式・改で攻撃（追撃可能）する。

麟 基本連続技

- ●しゃがみB→しゃがみA→弱鉄斬舞 羅殺〜那義〜波顎
- ●ジャンプC→しゃがみC（2発目）→飛賊奥義 乱舞・毒蛾 or強鉄斬舞 羅殺〜那義〜波顎
- ●強飛天脚→無影紅砂手

矢吹 真吾 基本連続技

- ●しゃがみB→近距離立ちB→強百式・鬼焼き未完成
- ●ジャンプD→近距離立ちC→外式・駆け鳳麟or➡+B→百拾伍式・毒[illegible]み未完成
- ●真吾謹製 オレ式・銃研ぎ→強百式・鬼焼き未完成or（画面端）強百壱式・朧車未完成

ゲー事典 **麟連続技補足**：しゃがみBからは、しゃがみCにつなげることが可能。連打でもOKなので、比較的楽につなげられる。また、飛賊奥義 乱舞・毒蛾は密着時なら弱攻撃からでもつなげられる。しゃがみB→しゃがみAからも可能だ。特殊技の➡+Aは強攻撃から連続ヒット。スキの大きい技をガードしたらしゃがみC→➡+A→飛賊奥義 乱舞・毒蛾を叩き込もう。

餓狼伝説チーム FATAL FURY TEAM

Text：がっちゃん

テリー・ボガード TERRY BOGARD

遠慮せずに力強く押せ！

変更点

今回のテリーは、必殺技に多少の変更点は見られるものの、依然として使いやすい通常技がそろっており、いつも通りのパワフルな攻撃が展開できる。

近距離技としゃがみの技には、すべてキャンセルがかかり、その中でも近距離C攻撃の2段目にもキャンセルが可能なままなのは、うれしい限りだ。

特殊技に関しても変更点はなく、感覚はそのまま。ライジングアッパーはキャンセルがかかるので、近距離からの連係と連続技に組み込んでいける。中段攻撃のハンマーパンチも健在だ。

また、必殺技はやや少なくなって、シェイプアップされた感がある。パワーチャージ後の追加技だったパワーダンクは、パワーチャージがなくなったため、本作では単体の必殺技として出せるようになった。

2段技が逆風のなか、テリーの近距離立ちCはキャンセルOK。

基本戦法

弱バーンナックルは、拳の先が当てるようにやや離れた間合いから出していこう。牽制には最適の技だ。この距離であれば、ガードされてもスキがなく、技の当たりもなかなか強い。対空とまではいかないが、空中の相手に対しても多少フォローが効く。もちろんゲージがないときなど、連続技にも使いやすい必殺技だ。

ほかに、通常の立ち回りは遠距離立ちBとしゃがみDの足払いを使っていこう。そこそこリーチがあるので使いやすい便利な技。あとは密着から連続技をどんどん狙っていこう。パワーゲイザーの⬇⬋⬅➡＋A or Dの簡易入力も健在なので楽。

やはり、連続技と中間距離での牽制に欠かせないのが、弱バーンナックル。

アンディ・ボガード ANDY BOGARD

しなやかに攻め立てろ！

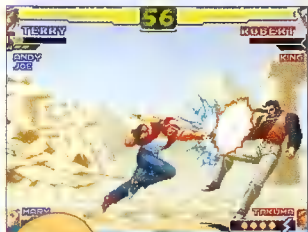
変更点

特殊技と必殺技に関しては、なくなった技や追加されたものは一切ない。その点では今まで通りとなるが、変更点がないわけではない。

特殊技の上顎は、通常技をキャンセルで出した時に限り、キャンセルをかけられるようになった。

画面端限定の連続技、しゃがみC→上顎→幻影不知火＋αが復活したのだ。

マイナス面としては、前作で全キャラ中唯一キャンセル可能だったガードキャンセルC＋Dが、キャンセル不可能になった点が挙げられる。まあ、これは妥当な変更といえるだろう。

なお、幻影不知火は追加入力で上顎（中段）と下顎（下段）への派生は今まで通りで、プラス何もしない、という3つの行動がある。立体的な闘い方は変わらず可能なので、連係に組み込んでいこう。

特殊技の上げ面は初段をキャンセルして必殺技へつなごう。

基本戦法

下段攻撃のしゃがみBにはキャンセルがかからず、必殺技には移行できない。よって、密着の下段スタートとなるとしゃがみB↓しゃがみA↓上げ面1段目キャンセル～と使っていこう。ただ、この連続技はきちんとつなげるとなるとかなり難しい連係になるし、キャンセルも上げ面の1段目のみと、いう制約もつく。練習してものにしたい。

また、中間距離では空中で打ち勝てるように空破弾を使っていきたいが、やはり幻影不知火がおもな狙め。相手のジャンプ攻撃にこちらも空中でC攻撃をあわせ、キャンセルして幻影不知火へ派生させていこう。

しゃがみBからはしゃがみAへつないでいくのが基本連係。意外にムズイ。

STRIKER アンディ・ボガード

NORMAL

わずかに高い位置から出現し着地して斬影拳。出現時の当たり判定はなくなり2ヒットはしなくなった。アナザーはビリー・カーン。棒で突進して、そのまま打ち上げる。追い打ち可能。

ANOTHER

STRIKER テリー・ボガード

NORMAL

後方から突進してきて飛び道具を発動。突進技は相手と近いとそのまま突き抜けていく。アナザーのギースも突進する多段技。最後の挑発（？）に触れると真空投げに変化するが、間合いは狭い。

ANOTHER

アンディ・ボガード 基本連続技

- しゃがみB→しゃがみA→斬影流星拳
- しゃがみB→しゃがみA→上げ面（初段キャンセル）→弱斬影拳→疾風横拳
- 撃壁背水掌→（前ダッシュ）→上げ面→ジャンプC

テリー・ボガード 基本連続技

- 近距離立ちC(2段)→弱バーンナックルorパワーゲイザー
- しゃがみB→しゃがみA→ライジングアッパー→弱バーンナックルorパワーゲイザー

確実にバーンナックルを当てるなら、しゃがみAを省く。

ストライカー補足：テリーのアナザーストライカーは、あのギース。せっかくだからもう少し説明しよう。出現位置はどこで使用しても必ず後ろからで、邪影拳を思わせる突進技で登場。ガードの場合はすさまじい多段攻撃でいろいろな選択をかけることができそうだ。さらに、そのあと挑発とも思える指先を前に向ける行動。触れただけで真空投げで飛ばされるぞ。

COMMAND LIST

ブルー・マリー BLUE MARY

	技名	コマンド
必	スピンフォール	↓↘→+AorC
	／M・スパイダー	↓↘→+AorC
	ストレートスライサー★	←ため→+BorD
	／クラブクラッチ	↓↘→+BorD
	バーチカルアロー★（1発目）	→↓↘+BorD
	／M・スナッチャー	→↓↘+BorD
	M・リバースフェイスロック	↓↙←+B
	M・ヘッドバスター	↓↙←+D
	リアルカウンター	↓↙←+AorC
	／バックドロップ・リアル	←↙↓↘→+AorC
	／ヘッドクラッシュ	←↙↓↘→+BorD
超必	M・タイフーン	（近距離）→↘↓↙←→↘↓↙←+BorD
	M・ダイナマイトスウィング	↓↘→↓↘→+BorD
	M・スプラッシュローズ	↓↘→↘↓↙←+AorC
MAX	M・ダイナマイトスウィング	↓↘→↓↘→+BorD
特	ハンマーアーチ★	←or→+A
	ダブルローリング	←or→+B
	クライミングアロー	↘+B
投	ビクトル投げ	←or→+C
	ヘッドスロー	←or→+D

ジョー・ヒガシ JOE HIGASHI

	技名	コマンド
必	ハリケーンアッパー★	←↙↓↘→+AorC
	スラッシュキック	←↙↓↘→+BorD
	タイガーキック★	→↓↘+BorD
	黄金のカカト	↓↙←+BorD
	爆裂拳	AorC連打
	／爆裂フィニッシュ★	↓↘→+AorC
超必	スクリューアッパー	↓↘→↓↘→+AorC
	史上最強のローキック	↓↘→↓↘→+BorD
	爆裂ハリケーンタイガーカカト	↓↘→↘↓↙←+AorC
MAX	スクリューアッパー	↓↘→↓↘→+AC
特	ローキック	→+B
	スライディング	↘+B
投	ひざ地獄	←or→+C
	レッグスルー	←or→+D

★=爆裂フィニッシュ（Aのみ）

アンディ・ボガード ANDY BOGARD

	技名	コマンド
必	斬影拳	↙→+AorC
	／疾風裏拳★	↓↘→+AorC
	飛翔拳★	↓↙←+A
	激・飛翔拳★	↓↙←+C
	昇龍弾★	→↓↘+AorC
	空破弾	←↙↓↘→+BorD
	撃壁背水掌	（近距離）←↙↓↘→+AorC
	幻影不知火	（空中）↓↘→+BorD
	／上顎	BorD
	／下顎★	AorC
超必	超裂破弾	↓↙←↙→+BorD
	斬影流星拳	↓↙←↙↓↘→+AorC
MAX	超裂破弾	↓↙←↙→+BD
特	上顎	→+B
	上げ面	↘+A
投	剛臨・改	←or→+C
	抱え込み投げ	←or→+D

テリー・ボガード TERRY BOGARD

	技名	コマンド
必	パワーウェイブ★	↓↘→+A
	ラウンドウェイブ★	↓↘→+C
	バーンナックル	↓↙←+AorC
	パワーダンク★	→↓↘+BorD
	ライジングタックル★	↓ため↑+AorC
	クラックシュート	↓↙←+BorD
超必	パワーゲイザー	↓↙←↙→+AorC
	ハイアングルゲイザー	↓↘→↓↘→+BorD
MAX	パワーゲイザー	↓↙←↙→+AC
特	ライジングアッパー	↘+C
	ハンマーパンチ	→+A
投	グラスピングアッパー	←or→+C
	バスタースルー	←or→+D

JOE HIGASHI ジョー・ヒガシ

お祭りムエタイ男 冴える足技は健在!!

近距離立ちCから超必殺技のスクリューアッパーが連続技に組み込める。

変更点

ジョーの特殊技と必殺技はそのまま継承されており、なくなったものや追加などはない。コマンドも前作のままで、使いやすいぞ。

スライディングは、今年もキャンセル不能だ。通常技で前作キャンセル可能だった技は、今年も可能。これなら動かす際に、戸惑うことはないだろう。

また、超必殺技に関しては、連続技に組み込んでいくなら爆裂ハリケーンタイガーカカトがいい。突進力があり、なかなか使いやすい。また、今年はスクリューアッパーが連続技に組み込めるようになった。近距離でのC攻撃からならだが、キャンセルすれば連続技としてヒットさせることが可能だ。チャンスがあれば狙ってみたい。

また、史上最強のローキックは今回も下段判定。特に変更点はないぞ。

やや不利だが黄金のカカトで押す。ゲージがたまりやすいのもいい。

基本戦法

中間距離で牽制する際のハリケーンアッパーは、まあまあの性能。あまり連発すると攻め込まれてしまうので、黄金のカカトを多めに混ぜていこう。距離や当てた状況によるが、基本的にはガードされても打撃での反撃は受けない。ゲージ増加が大きいのも重要だ。2ヒットする相手には特に有効となる。また、今回のスラッシュキックは、相手との間合いが離れないので、こちらは注意すること。

ほかに密着時の連係は、下段スタートならしゃがみB→しゃがみAとつなげるといい。連続技狙いにこだわらず、黄金のカカトで連係を重視していこう。

BLUE MARY ブルー・マリー

やはり主戦力は打撃技

変更点

今年のマリーは、通常技の近距離立ちBが変更され、下段攻撃になっている。リーチはあまりないが、キャンセルがかかる技だ。そして、今回の一番の変更点は、2段技である近距離立ちCの2段目が、キャンセル不能になったことが挙げられる。近距離技として認識してくれる間合いが長いため、多少離れたところからでも使っていけた攻撃だった。だが、キャンセルが初段のみとなると、ヒットを確認してからハンマーアーチにつなげることは、事実上不可能ということになる。

ただし、超必殺技が、近距離立ちC→ハンマーアーチ〜とすべてが連続技になったという点もある。M・タイフーンのコマンド入力が難しい&間に合わないときなどは、ほかの超必殺技を使ってもいい。

キャンセルできるのは近距離立ちCの初段のみだ。

基本戦法

接近する際に、ジャンプDを使っていくのは従来通り。近距離立ちC→ハンマーアーチは使いづらくなってはいるが、ダメージを考えると捨てるわけにはいかない連係。なお、ゲージがない場合は、ストレートスライサーかバーチカルアローを使おう。ちなみに、追加入力までふくめても、どちらも威力的には同じだ。

なお、ディフェンス時には、リアルカウンターの存在を忘れてはならない。終わりぎわに多少のスキはあるものの、全身無敵で途中投げ技に派生できる追加コマンドは強力だ。相手の跳び込み、密着時と状況はあまり問わずに使える。

地上の相手をつかむリアルカウンター〜の派生だが、対空技としても機能。

STRIKER ブルー・マリー

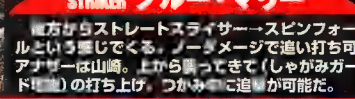
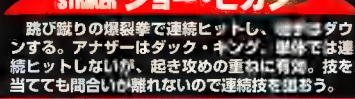
NORMAL

後方からストレートスライサー→スピンフォールという感じでくる。ノーダメージで追い打ち可。アナザーは山崎。上から降ってきて（しゃがみガード不能）の打ち上げ。つかみ後に追撃が可能だ。

ANOTHER

STRIKER ジョー・ヒガシ

NORMAL

跳び蹴りの爆裂拳で連続ヒットし、相手はダウンする。アナザーはダック・キング。単体では連続ヒットしないが、起き攻めの重ねに有効。技を当てても間合いが離れないので連続技を狙おう。

ANOTHER

ブルー・マリー 基本連続技

●近距離立ちC（1ヒット）→ハンマーアーチ→バーチカルアロー→M・スナッチャー
●近距離立ちC（1ヒット）→ハンマーアーチ→超必殺技各種
ハンマーアーチは、レバー←ならストレートスライサーも可

ジョー・ヒガシ 基本連続技

●しゃがみB→しゃがみA→爆裂拳（2ヒット）→C爆裂フィニッシュ
●近距離立ちC→ローキック→黄金のカカト（小型キャラには×）
●近距離立ちC→ローキック→爆裂ハリケーンタイガーカカト

ゲー事典 **ストライカー補足**：アナザーストライカーをもうちょっと解説。ダック・キングは頼りなさそうな足払いを数回行なうだけだが、プレイヤーが技を当てても、ノックバックせずに間合いは維持される。これは大連続技の予感がするのだが……。山崎のほうは完全に追い打ち型のもの。空中にぶらさがっている相手をどう料理するか。相手サーチ型で端なら連続技となる。

THE KING OF FIGHTERS 2000

龍虎の拳チーム

ART OF FIGHTING TEAM

Text：ちゃっきー

リョウ・サカザキ
RYO SAKAZAKI

マイナーチェンジが積もり積もって

変更点

新技の追加はないものの、継承技の性質に大きな変化が見られるリョウ。戦術に影響をあたえるものも多いので、チェックしておこう。

もっとも注目したいのが、虎砲疾風拳。メインとなる2発の攻撃が両方ともダウンを奪わなくなり、ヒット後にノーキャンセルで各種の必殺技や超必殺技につなげられるようになった。もともと使えない技ではなかっただけに、この変更はうれしい限りだ。また、弱龍虎乱舞と弱覇王翔吼拳の出が早くなり、近距離立ちCやしゃがみCキャンセルからつながるようになったことも大きい。これで連続技が充実し、ダメージチャンスが一気に増えた。

ほかにも、細かい変更が盛りだくさん。下段受けのコマンド変更にくわえ、上段受けは前進しなくなったかわりに出が早くなった。

虎砲疾風拳の強化に注目。ノーキャンセルで連続技を狙おう。

基本戦法

基本の立ち回り自体は、前作とさほど変わらない。地上戦では出の早いC+DとリーチのあるしゃがみDを主軸に据え、(空)キャンセルから虎煌拳などにつなごう。ここで、性能の上がった虎砲疾風拳を使うのもいいぞ。ヒット後はもちろん連続技。ガードされても不利にはならないので、続けて攻めていこう。

跳び込みは、ジャンプDが中心。小・中ジャンプとノーマルジャンプ以上で性質は違うが、どちらも使いやすいぞ。もちろん、C+Dも選択肢のひとつだ。これを警戒させ、空ジャンプ着地しゃがみBからの連続技で大ダメージを狙え！

しゃがみA→しゃがみC→キャンセル弱龍虎乱舞の連続技で大ダメージ。

ロバート・ガルシア
ROBERT GARCIA

タメ技にこだわらず臨機応変に闘う

変更点

ロバートは、今年もタメ技が中心。通常技・必殺技の変化は少なく、基本スタイルに影響するようなことはない。あえて挙げるとするなら、旋燕連舞脚が打撃投げの判定になったこと、龍撃拳のグラフィックが一新されたことぐらいだ。

ただ、超必殺技のほうには、戦術に影響するものがチラホラ見られる。まずは、無影旋風十段脚のかわりに追加された九頭龍閃。出の早さに優れ、連続技に組み込みやすいのが長所だ。これで、アクティブな動きからも大ダメージが狙えるようになったぞ。

また、龍虎乱舞も性質が変化している。相変わらず出が遅いのでヒット率はそれほど期待できないものの、無敵時間がついたのはうれしい変更だ。割り込みや、起き上がりの切り返しに使ってみるのもいいかも。

新技の九頭龍閃は、連続技に組み込みやすいぞ。

基本戦法

タメ技が主軸とはいえ、こだわりすぎるのは危険。タメを意識するのはジャンプ攻撃や、空ジャンプからの連続技狙いなど、特定のパターンからの攻めのみにし、普段は通常技と特殊技を軸に攻めを構成しよう。

最重要技は、やはり今回も←or→+A。しゃがみガード不能技という特性と前進力を活かし、牽制に使っていこう。距離があるならしゃがみD、近距離ならしゃがみAを遅めにキャンセルし、←or→+Aや↙+Bにつなぐのが有効だ。また、ジャンプ中↙+BorDも相変わらず使える。先端部分をヒットさせれば、九頭龍閃などが連続になるぞ。

しゃがみガード不能技の←or→+Aを軸に攻め込む。連係にも活躍する。

STRIKER ロバート・ガルシア

NORMAL

画面端から出現し、前方に突進。ヒット後は乱舞→龍斬翔と流れる。前半は地上判定で追撃可能、龍斬翔後は追撃不能だ。一方のアナザーロバートは挑発。相手のパワーゲージを1/2本ほどケズる。

ANOTHER

STRIKER リョウ・サカザキ

NORMAL

リョウのストライカーは、前作と同じく空中虎煌拳。反対側の画面端に飛び道具を飛ばし、ヒット後は追撃可能だ。アナザーは楓。同じく追撃可能だが、こちらは画面中央に攻撃するのが特徴。

ANOTHER

ロバート・ガルシア 基本連続技

- ジャンプD→しゃがみC→旋燕連舞脚→ジャンプC+D
- しゃがみB→しゃがみA→旋燕連舞脚or九頭龍閃
- 飛燕龍神脚→九頭龍閃

リョウ・サカザキ 基本連続技

- ジャンプC→しゃがみC→飛燕疾風脚or弱龍虎乱舞など
- しゃがみB→しゃがみC→飛燕疾風脚or弱龍虎乱舞など
- 弱虎砲疾風拳→飛燕疾風脚or弱龍虎乱舞他

ゲー事典

リョウ連続技補足：弱飛燕疾風拳→弱龍虎乱舞は、入らないキャラもいる。そんな相手に対しては、天地覇王拳にするといい。ダメージは低いが、出が早いので簡単につなげられるぞ。
ロバート連続技補足：しゃがみB×2→ノーキャンセル九頭龍閃もOK。また、画面端なら、旋燕連舞脚から九頭龍閃で追撃可能だ。九頭龍閃単体よりも、わずかにダメージアップする。

COMMAND LIST

タクマ・サカザキ TAKUMA SAKAZAKI

	技名	コマンド
必	虎煌拳★	↓↘→+AorC
必	飛燕疾風脚	↙ため→+BorD
必	翔乱脚	→↘↓↙←+BorD
必	猛虎 無頼岩★	↓↙←+AorC
必	暫烈拳	→←→+AorC
超必	龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+AorC
超必	真・鬼神撃	(近距離)↓↘→↓↘→+AorC
超必	覇王至高拳	→←↙↓↘→+AorC
MAX	龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+AC
特	鬼車	→+A
特	飛車落とし	←+A
特	瓦割り★	→+B
特	桂馬打ち	↘+B
投	大外刈り	←or→+C
投	一本背負い	←or→+D

キング KING

	技名	コマンド
必	ベノムストライク★	↓↘→+B
必	ダブルストライク★	↓↘→+D
必	サプライズローズ	→↓↘+AorC
必	トラップショット	→↓↘+BorD
必	ミラージュキック★	→↘↓↙←+AorC
必	トルネードキック'95	→↘↓↙←+BorD
必	ミラージュダンス	(近距離)←↙↓↘→+AorC
超必	イリュージョンダンス	↓↘→↘↓↙←+BorD
超必	サイレントフラッシュ	↓↙←↓↙←+BorD
MAX	イリュージョンダンス	↓↘→↘↓↙←+BD
特	スライディングキック	↘+D
特	トラップキック	→+B
投	ニールドラッシュ	←or→+C
投	ネックバスター	←or→+D

★=ミラージュキック(1、2、3発目)

ロバート・ガルシア ROBERT GARCIA

	技名	コマンド
必	龍撃拳★	←ため→+AorC
必	飛燕疾風脚	←ため→+BorD
必	旋燕連舞脚★	(近距離)↓ため↑+AorC
必	龍斬翔★	↓ため↑+BorD
超必	覇王翔吼拳	→←↙↓↘→+AorC
超必	龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+AorC
超必	九頭龍閃	↓↘→↓↘→+BorD
MAX	龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+AC
特	飛燕龍神脚	(空中)↘+BorD
特	勾龍降脚蹴り	←or→+A
特	龍翻蹴	←or→+B
特	二段足刀蹴り	↘+B
投	龍跳脚	←or→+C
投	首切り投げ	←or→+D

★=旋燕連舞脚(1、2発目)　★=龍斬翔(強のみ)

リョウ・サカザキ RYO SAKAZAKI

	技名	コマンド
必	虎煌拳★	↓↘→+AorC
必	虎砲★(1発目)	→↓↘+AorC
必	飛燕疾風脚	→↘↓↙←+BorD
必	暫烈拳	→←→+AorC
必	猛虎 雷神剃	↓↘→+BorD
必	虎砲疾風拳★	↓↙←+AorC
超必	覇王翔吼拳	→←↙↓↘→+AorC
超必	龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+AorC
超必	天地覇煌拳	↓↘→↓↘→+AorC
MAX	覇王翔吼拳	→←↙↓↘→+AC
MAX	龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+AC
特	氷柱割り	→+A
特	上段受け	→+B
特	下段受け	↓+B
投	背落とし	←or→+C
投	巴投げ	←or→+D

KING キング

機動力を活かす超必殺技の強化

変更点

今年のキングは、超必殺技の変化が最大の注目点。2種ともに性能が大きく上がっており、性能面の強化につながっているぞ。

まずイリュージョンダンスは、長い無敵時間にくわえ、スキも減少。特に弱はガードされても反撃を受けにくく、起き上がりなどの切り返しに大活躍しそうだ。

一方、サイレントフラッシュは出が早くなり、連続技に組み込みやすくなった。弱攻撃キャンセルでも連続になるので、近距離での大きなダメージ源となる。

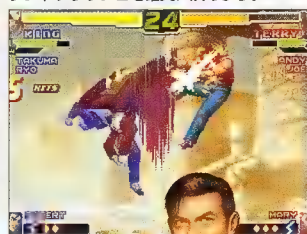
また、必殺技ではトルネードキックが弱、強ともに'95になり、スキが大きくなった。中間距離の奇襲としては使えるものの、ガードされたときの反撃が怖いので多用は避けたい。また、弱ベノムストライクの射程が長くなり、画面端と端でも届くようになっている。

カウンターモード中のミラージュダンスが、キャンセルできなくなったのは残念。

基本戦法

攻めの起点として使いやすいサプライズローズを軸にしつつ、相手の動きに対応していくのが基本スタイルだ。その後の距離では、垂直ジャンプDや小・中ジャンプD、→+B、↘+Dが強力。これらは、中距離周辺の広い範囲で使える選択肢となる。→+B、↘+Dの2つは、近距離戦でのしゃがみCなどを遅めキャンセルして出すのもいいぞ。

これらの牽制で相手の動きを止めれば、攻め込むチャンスがめぐってくる。間合いを計りながら、ジャンプ攻撃始動の連続技や、空ジャンプ後→着地ミラージュダンス、しゃがみBからの一発を狙っていこう。

2種の超必殺技が強化。連続技ではサイレントフラッシュを確実に決めよう。

TAKUMA SAKAZAKI タクマ・サカザキ

さらに勢いを増した破壊力が光る！

変更点

モーションが変わった通常技が多い中、もっとも目を引くのはやはりC+Dのふっとばし攻撃だろう。横に長いリーチを持つ蹴り技に変更され、中距離の牽制効果が高くなっている。

そして、長所をさらに伸ばす超必殺技の強化も重要だ。弱龍虎乱舞の出が早くなったおかげで、通常技→→+A後はもちろん、弱攻撃キャンセルでもつながるようになった。一方の強は、出が遅くなった代わりに無敵時間が追加されている。

また、覇王至高拳も出が早くなった技の一つ。連係の→+A後に加え、強飛燕疾風脚がヒットしたあとの追撃としても使えるぞ。

そのほか必殺技には、強飛燕疾風脚の1発目でダウンする、猛虎 無頼岩のガードポイントが遅くなった代わりに持続が長くなる、などの細かい変更もある。

変更されたC+Dは、リーチに優れた牽制武器。それにしても、この表情は……。

基本戦法

地上戦では、しゃがみDとC+D(空)キャンセルからの虎煌拳がメイン。跳び込みも重視して、ジャンプDからの連続技、そして空ジャンプ→着地しゃがみBを積極的に狙っていこう。ただし、しゃがみCの出が若干遅くなったため、ジャンプ攻撃から少しつなぎにくくなったことには注意したい。また、近距離ではガード不能の翔乱脚(弱攻撃キャンセルなど)も有効な選択肢のひとつになる。

ややネックとなるのが跳び込み対策だ。垂直ジャンプC+Dでの迎撃を主体に、立ち合いでしゃがみC空キャンセル虎煌拳を混ぜるなど、工夫していこう。

高威力連続技が光る。強飛燕疾風脚ヒット後は、弱覇王至高拳がバッチリ。

STRIKER タクマ・サカザキ

NORMAL / ANOTHER

覇王至高拳を放つ。根元に判定がなく、弾速も遅いのが欠点だ。ヒット後は追撃可能。アナザーの凱は、飛び蹴りで画面端から登場し、中央付近から2回の蹴り攻撃へ。最後の1発後のみ追撃できる。

STRIKER キング

NORMAL / ANOTHER

自キャラの位置からスライディングし、ヒット後はサイレントフラッシュへ。追撃可能。アナザーの獅子王は、端～中央まで乱舞判定。届かない場合はキングストレートを出す。乱舞中のみ追撃可能。

タクマ・サカザキ 基本連続技

- ジャンプD→しゃがみC→飛燕疾風脚→暫烈拳or弱覇王至高拳
- しゃがみB×2→→+A→虎煌拳or弱龍虎乱舞or弱覇王至高拳

キング 基本連続技

- ジャンプD→近距離立ちD→ミラージュキック
- しゃがみB→近距離立ちB→ミラージュダンスorサイレントフラッシュ

ゲー事典

キング連続技補足：ジャンプ攻撃からパワーゲージを使った連続技を狙うなら、近距離立ちB→キャンセルサイレントフラッシュがオススメ。近距離立ちD1発目キャンセルより楽だ。

タクマ連続技補足：弱龍虎乱舞の出の早さはかなりのもの。このおかげで、しゃがみB×2→ノーキャンセル龍虎乱舞なんかも連続技になってしまうのだ。ただし、距離の制限が厳しい。

THE KING OF FIGHTERS 2000

怒チーム IKARI TEAM

Text：SHO

レオナ LEONA

今年も彼女の手刀は健在

Vスラッシャー以外の超必殺技も使う機会が大幅にアップしたのは嬉しいかぎり。

変更点

今年のレオナには新技と呼べる物は増えてはおらず、技に関しては前作とほぼ同じと見てもらって問題はない。ただ、細かい技に関してはいくつかの変更点があるので、紹介していこう。

まず、イヤリング爆弾パート2のハートアタックだが、前作では近距離立ちDをキャンセルしてハートアタックが連続ヒットしたが、今回はハートアタックの攻撃発生が遅くなったため、連続技にはならなくなった。ただ、攻撃後の硬直は短いので、ガードさせたあとの戦法は相変わらずだ。

その代わりといってはなんだが、超必殺技の発生が軒並み早くなった。リボルスパークは強攻撃から、グレイトフルデッドは近距離立ちDの1発目から（画面端やキャラ限定が絡めば2発目でもOK）からつなげられる。また、Vスラッシャーは強攻撃→➡+Bから距離に関係なくつながるようになったので、決める機会はグンと増えるだろう。

ハートアタックの使用頻度は減りそうだが、硬直の短さは相変わらずだ。

基本戦法

冒頭で紹介した以外、目立った変更点のないレオナ。他の通常技や必殺技に関しては変更がないので、基本戦法も前作とさほど変わらないとみて問題はない。

近距離立ちDの1発目からストライクアーチにつなげ、Xキャリバーや Vスラッシャーでしめる、といった連続技も相変わらず健在だ。それにくわえ、近距離立ちDを起点として、超必殺技がいつでも連続技になるという点は魅力的。今年のレオナも、安定した攻撃力は健在だ。

ラルフ RALF

相変わらず熱い男ラルフ

変更点

通常技、必殺技とも若干の変更が見られるラルフ。通常技では、しゃがみCの判定がやや下に薄くなり、低い足払いには当てることができなくなった。また、新グラフィックのしゃがみBの性能は前作と一緒と見ていい。必殺技では、スーパーアルゼンチンバックブリーカーの投げ空振りモーションが、前作に比べると若干長くなったので注意したい。連続技を狙うときはヒット確認をしっかりと。

次に、超必殺技関係。これは、ギャラクティカファントムがMAX版のみになり、馬のりバルカンパンチが超必殺技のみになったことが挙げられる。また、馬乗りバルカンパンチが小技からつながらなくなったのが重要な変更点。

以上が目立った変更点。いずれも意識すればそれほど影響しないので安心だ。

ギャラクティカファントムはMAX超必殺技に変更。威力も絶大だ。

スーパーアルゼンチンバックブリーカーの投げスカリ時間が若干長くなった。

基本戦法

上記のように、若干の変更があるものの、ラルフの基本戦法は前作とほぼ変わらない。スーパーアルゼンチンバックブリーカーにつなげるための通常技もA、B、C（近距離）ならOK。

立ち会いで遠距離立ちCの裏拳やしゃがみC、ジャンプC+Dを使い、起き攻めにはしゃがみB or Cからスーパーアルゼンチンバックブリーカーやガトリングアタックを狙う、という闘い方で今年も大活躍するぞ。

前作でコマンド変更されたラルフキックも、基本的に使い方は同じ。攻撃連係の中にラルフキックを混ぜるのも面白い。戦いを有利に展開していこう。

STRIKER ラルフ

NORMAL / ANOTHER

ラルフはギャラクティカファントム部分の発生が早くなったが（急降下爆弾パンチから連続ヒット）、追撃は不能に。社は、自分の前に出現後、突進～連続打撃。最後の1段ヒット後は追撃不能。

STRIKER レオナ

NORMAL / ANOTHER

レオナは変わらず、ヒットすれば浮かせて追撃可能なタイプ。アナザーのゲーニッツは竜巻で相手を浮かせるタイプで追撃可能だが、攻撃するまでが遅いので、連続技に使用するタイプではない。

ラルフ 基本連続技

- しゃがみAorBorC→スーパーアルゼンチンバックブリーカー
- ジャンプA→しゃがみA→ガトリングアタックorバルカンパンチ

レオナ 基本連続技

- しゃがみB→しゃがみA→ムーンスラッシャー
- 近距離立ちD→リボルスパークorグレイトフルデッド
- 近距離立ちD（1発目キャンセル）→ストライクアーチ→Vスラッシャー

ゲー事典

レオナ補足／基本連続技の項にはさらりと書いてあるが、しゃがみB→しゃがみAが連続ヒットするのは密かな変更点。前作でつながらなくなったが、今回は性能が戻ったのだ。
ラルフ補足／前作でそれなりに有効だったガードキャンセルC+D（カウンターヒット）→馬乗りバルカンパンチ。今回は馬乗り～の発生が遅くなったため、拾えなくなってしまった。

COMMAND LIST

ウィップ WHIP

区分	技名	コマンド
必	ブーメラン・ショット"コード:SC"★	←↙↓↘→+AorC
必	アサシン・ストライク"コード:BB"	→↓↘+AorBorCorD
必	フック・ショット"コード:風"	(空中)↓↙←+AorC
必	ストリングス・ショット・タイプA"コード:優越"★	→↘↓↙←+A
必	ストリングス・ショット・タイプB"コード:力"★	→↘↓↙←+B
必	ストリングス・ショット・タイプC"コード:勝利"	→↘↓↙←+C
必	ストリングス・ショット・タイプD"コード:アメ"	(ストリングス・ショット中)D
超必	ソニックスローター"コード:KW"	↓↙←↙↓↘→+AorC
MAX	ソニックスローター"コード:KW"	↓↙←↙↓↘→+AC
特	ウィップショット	→+A(5回入力可)
投	ツェット	←or→+C
投	ツェット	←or→+D

★=ブーメラン・ショット(1発目のみ)　★="コード:優越""コード:力"(発生前)

クラーク CLARK

区分	技名	コマンド
必	ガトリングアタック★	←ため→+AorC
必	スーパーアルゼンチンバックブリーカー	(近距離)←↙↓↘→+BorD
必	ナパームストレッチ	→↓↘+AorC
必	マウントタックル	←↙↓↘→+AorC
必	／クラークリフト	↓↓+A
必	／ローリングクレイドル	↓↓+BorD
必	／スリーパーリフト(D.D.T.)	↓↓+C
必	フランケンシュタイナー	(近距離)→↓↘+BorD
必	フラッシングエルボー	(必殺投げ後)↓↘→+AorC
超必	ウルトラアルゼンチンバックブリーカー	(近距離)→↘↓↙←→↘↓↙←+AorC
超必	ランニングスリー	←↙↓↘→←↙↓↘→+BorD
MAX	ウルトラアルゼンチンバックブリーカー	(近距離)→↘↓↙←→↘↓↙←+AC
特	ストンピング	→+B
投	投げっぱなしジャーマン	←or→+C
投	フィッシャーマンバスター	←or→+D
投	デスレイクドライブ	(空中・近距離)↑以外+CorD

★=ガトリングアタック(1発目のみ)

ラルフ RALF

区分	技名	コマンド
必	ガトリングアタック★	←ため→+AorC
必	スーパーアルゼンチンバックブリーカー	(近距離)←↙↓↘→+BorD
必	急降下爆弾パンチ【地上】	↓ため↑+AorC
必	急降下爆弾パンチ【空中】	(空中)↓↘→+AorC
必	バルカンパンチ	AorC連打
必	ラルフタックル★	→↘↓↙←+BorD
必	ラルフキック	BorD一定時間押しっぱなし
超必	馬乗りバルカンパンチ	↓↙←↙↓↘→+BorD
超必	バリバリバルカンパンチ	↓↘→↘↓↙←+AorC
MAX	バリバリバルカンパンチ	↓↘→↘↓↙←+AC
MAX	ギャラクティカファントム	↓↘→↓↘→+AC
投	ダイナマイトヘッドバット	←or→+C
投	ノーザンライトボム	←or→+D

レオナ LEONA

区分	技名	コマンド
必	ムーンスラッシャー	↓ため↑+AorC
必	ボルテックランチャー	←ため→+AorC
必	Xキャリバー★	(空中)↓↙←+AorC
必	グランドセイバー★	←ため→+BorD
必	／グライディングバスター★	→+D(強のみ)
必	イヤリング爆弾・1	↓↙←+BorD
必	イヤリング爆弾・2：ハートアタック	←↓↙+BorD
超必	Vスラッシャー	(空中)↓↘→↘↓↙←+AorC
超必	リボルスパーク	↓↙←↙↓↘→+BorD
超必	グレイトフルデッド	↓↘→↓↘→+AorC
MAX	Vスラッシャー	(空中)↓↘→↘↓↙←+AC
特	ストライクアーチ	←or→+B
投	レオナクラッシュ	←or→+C
投	オーデルバックラー	←or→+D
投	ハイデルンインフェルノ	(空中・近距離)↑以外+CorD

クラーク CLARK

クールいきます

今年はローリングクレイドルではなく、スーパーリフトから追い打ちだ。

変更点

クラークも、ラルフと同様に前作から大きな変更点は見られず、細かい技のマイナーチェンジとなっている。スーパーアルゼンチンバックブリーカーは、ラルフ同様に投げスカリの硬直時間が若干長くなっているので注意が必要だ。そのほか、マウントタックルは攻撃発生が早くなり、弱攻撃キャンセルでも連続ヒットするように。ガトリングアタックは最後の1段が空振りしにくくなっている(近距離立ちCの1段目キャンセルからつながりやすい)。

通常技では、しゃがみCのグラフィック変更されている。ただ、性能的には前作と大差ないようだ。

基本戦法

基本的な部分に変更点はないので、前作同様の戦法で全く問題ない。遠距離立ちCの正拳は健在だし、跳び込みからのガトリングアタック→ナパームストレッチ→フラッシングエルボーの連続技も色あせていない。

しゃがみCがキャンセルできないことや、小技で連続ヒットを狙えないクラークにとって、通常技からスーパーアルゼンチンバックブリーカーを狙っていくのはラルフにくらべると機会が少ないが、しゃがみBからスーパーアルゼンチンバックブリーカーや、超必殺技が連続技となるので、チャンスがあれば、どんどん狙っていきたい。

なお、フラッシングエルボーにつながる技が多いクラークは、そこからのストライカーを使った追撃を覚えれば、大幅な戦力アップを望める。研究してみよう。

通常技から超必殺技につながる連係は、チャンスがあればガンガンいこう！

ウィップ WHIP

2000でもムチ冴え渡る!

変更点

前作のウィップといえば、ジャンプCの強さが印象的だったが、今年は低い打点で当ててもガード不能にはならず、めくり性能も若干落ちている。他に通常技では地上吹っ飛ばし攻撃のモーションが大幅に変わって、ムチの柄を素早く突き出す感じになり、使用頻度が上がることは間違いない。

特殊技と必殺技も変更があり、必殺技のデザートイーグルは今回は削除された。注目すべきは、特殊技のウィップショット。5回連続してムチを振り回す技だが、前作では1発ヒットした時点で相手がのけぞり、連続ヒットすることはなかったが、今回は1発当てれば、そこからすべて連続ヒットする技になったのだ。これを近距離立ちDから出すことによって、破壊力のある連続技として使用することが可能だ。

ジャンプCはマイルドに調整。ジャンプDも攻撃範囲に若干の修正あり。

基本戦法

上記の変更点から、基本戦法が少し変わってくることになるであろうウィップ。

前作では、リーチが長く攻撃判定が長時間持続していた空中吹っ飛ばし攻撃は、根元に攻撃判定がなくなり、持続時間も短くなった。前述したジャンプCの変更もあるので、ジャンプで攻める技はジャンプDを中心に考えていこう。垂直ジャンプCで牽制し、スキあらば、ウィップショットでネチネチ攻撃すれば、相手を近づけずに主導権を握れるはず。

連続技も、前作同様しゃがみBからのブーメランショットが使えるので問題ない。新生ウィップも、かなりポテンシャルが高いぞ。

今回大幅に変化したウィップショットは、連続ヒットするようになった。

STRIKER ウィップ

NORMAL / ANOTHER

ウィップは近距離ではブーメランショットで追撃可能、遠距離ではウィップショットとなる。アナザーのクリスは、近距離で下段攻撃、遠距離で中段攻撃と変化する。中、下段でガードを崩そう。

STRIKER クラーク

NORMAL / ANOTHER

跳び蹴りからランニングスリーに移行するのは前作と変わらないクラーク。アナザーのシェルミーは、打撃投げだがダメージは入らず、完全追い打ちタイプのストライカー。超必殺技で追撃しよう。

ウィップ 基本連続技

- ●近距離立ちB×2→しゃがみB→ブーメランショットorソニックスローター
- ●ジャンプD→しゃがみBor立ちB→ブーメランショット

クラーク 基本連続技

- ●しゃがみAorB→アルゼンチンバックブリーカー
- ●近距離立ちC(1発目)→アルゼンチンバックブリーカー
- ●ジャンプA→しゃがみA→強ガトリングアタック→ナパームストレッチ→フラッシングエルボー(画面端以外)

ゲー事典

クラーク補足／MAX版がなくなってしまったランニングスリー。「あの1往復半はもう見られないの？」と思いきや、今回はノーマル版が1往復半するようになっているのだ。
ウィップ補足／前作のブーメランショットは、弱の方が発生が遅く、弱攻撃からつながるのは強だけだった。しかし、今回は弱強どちらでも弱攻撃からつながるようになっているぞ。

サイコソルジャーチーム
PSYCHO SOLDIER TEAM

Text：ももやん

ATHENA ASAMIYA 麻宮 アテナ

新しい髪型似合ってるかしら？

変更点

アテナと言えば、毎年大きく変化するコスチューム。今年もみんなの期待を裏切らずに、コスチュームチェンジしてくれた。前作の制服っぽいコスチュームから、より中華っぽいイメージへ変化。髪の毛もお団子状にまとめてあるのだ。

それ以外の変化というと、残念なことに変更は見つかっていない。サイコソードの対空性能が向上したか？と思える程度だ。基本性能は変わっていないので、前作通りに安心してあつかえるキャラとも言えるぞ。

使い勝手の良さは、今回も変わらず。新コスチュームを堪能してくれ。

基本戦法

アテナの基本はなるべく近寄らずに、遠距離砲台となって相手のミスを誘うことである。遠距離まで離れたら、弱サイコボールで牽制。連発していると跳び込むタイミングを読まれやすいので、立ちAなどのフェイントも混ぜていこう。

ある程度近寄られたらサイコボールは直接出さず、通常技をキャンセルして使っていくようにしよう。中距離でのメイン牽制技は、遠距離立ちA。発生が早くリーチがあり、キャンセルもできる優秀な技だ。ほかに、しゃがみCもリーチがあり使いやすい。先端を当てていくように使おう。

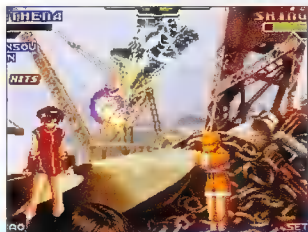
牽制技がヒットしたら、キャンセル必殺技を出していく。サイコボールアタックかサイキックテレポートだ。サイコボールで相手のガードを誘い、突然のテレポートで投げを狙っていこう。投げからはストライカーを使い、シャイニングクリスタルビットを当てていくとダメージ効率がいいぞ。

投げからはストライカーを呼んで、シャイニング～までつなげるのがベスト。
SIE KENSOU 椎 拳崇

パワーなんぞなくても問題なしや！

変更点

拳崇は見た目に大きな変化はないが、技の硬直や効果、連続技などに変更点が付け加えられている。とりあえず、前回の目に余った点は改善されているので、安心してほしい。

目立つ変更点としては、穿弓腿のガードポイントが強化され、対空や接近戦で使いやすくなったこと。また、2ヒットした場合も追い打ちが決めやすくなった。逆に、龍連打からの追い打ちはなくなった。

ガードポイントが強化されて使いやすくなった穿弓腿。

基本戦法

今年もサイコパワーが復活しなかったので、接近戦がメインになっていく。牽制技としては、以前から使い勝手の良さが変わらない、遠距離立ちB、遠距離立ちDを使っていく。中距離からペシペシ当てていこう。

牽制技で動きを止めたら、ジャンプやスカし下段からの連続技を狙っていく。とりあえずは、これが基本となっていくだろう。

また、今回新たに戦法の中に組み込んでいきたいのは、強化された穿弓腿。ガードポイントが使いやすくなったので、対空技や強引な割り込み技として使っていくことが可能になった。

使い方としては、箭疾歩や龍連牙・地龍をガードさせ、相手の反撃を誘ったところで出したり、近づいたらとりあえず出して当たるのを待つ方法もある。しかし、ガードされると反撃される可能性もあるので、相手によっては控えよう。

穿弓腿ヒット後は、ジャンプ吹っ飛ばしなどで追い打ちするか、通常技で追い打ち後、着地を攻めよう。

今回も連続技のお供となる、箭疾歩。弱箭疾歩を中心に使っていこう。

STRIKER 椎 拳崇

NORMAL

ANOTHER

ノーマルストライカーは去年と変わらず、肉まん食べて体力回復。アナザーは相手をホーミングして飛んでいき、着地後に相手を打ち上げる衝撃波を出す。打ち上げ後は追い打ちも可能だ。

STRIKER 麻宮 アテナ

NORMAL

ANOTHER

ノーマルは前作同様、回復系。アナザーはアクションゲーム時代のアテナが出てきて、炎の衝撃破を出していく。自キャラをホーミングして飛ぶので、防御や画面端での連続技に組み込めるぞ。

椎 拳崇 基本連続技

- ●しゃがみB→しゃがみA→箭疾歩
- ●しゃがみB→しゃがみA→超龍連拳
- ●穿弓腿→ジャンプ吹っ飛ばし攻撃
- ●（画面端限定）しゃがみC→穿弓腿→強龍顎砕

麻宮 アテナ 基本連続技

- ●ジャンプC→近距離立ちA→強サイコソード
- ●しゃがみB→近距離立ちA→強サイコソード
- ●（画面端限定）しゃがみB→連還腿→シャイニングクリスタルビット

ゲー事典

アテナ補足／画面中央、相手キャラクターによっては、しゃがみB→連還腿→弱サイコソードが連続技になることもある。しかし、不安定なのであまりオススメできない。

拳崇補足／画面中央で穿弓腿がヒットしたとき、龍連牙・天龍を入れることも可能だが、ヒット数が不安定なことと、起き攻めが継続しにくいので、ジャンプ吹っ飛ばしがオススメだ。

COMMAND LIST

包 BAO

	技名	コマンド
必	サイコボールアタック フロント★	↓↙←+A
	サイコボールアタック ライズ★	↓↘→+A
	サイコボールアタック バウンド★	↓↘→+B
	サイコボールアタック リフレクト	↓↙←+B
	サイコボールアタック エアフロント	(空中)↓↙←+A
	サイコボールアタック エアバウンド	(空中)↓↘→+B
	サイコボールクラッシュ フロント★	↓↙←+C
	サイコボールクラッシュ ライズ	↓↘→+C
	サイコボールクラッシュ バウンド	↓↘→+D
	サイコボールクラッシュ リフレクト	↓↙←+D
	サイコボールクラッシュ エアフロント	(空中)↓↙←+C
	サイコボールクラッシュ エアバウンド	(空中)↓↘→+D
超必	サイコボールアタック MAX	↓↙←↓↙←+AorC
	サイコボールクラッシュ SP	↓↙←↓↙←+BorD
MAX	サイコボールアタック MAX	↓↙←↓↙←+AC
	サイコボールアタック ΩDX	→←↙↓↘→+BD
特	革裂	→+A
	[illegible]	→+B
	[illegible]	↘+B
	[illegible]	↘+D
	双掌	(空中)↓+A
	[illegible]	(空中)↓+B
投	幻影[illegible]	←or→+C
	クリティカルブロウ	←or→+D

鎮元斎 CHIN GENTSAI

	技名	コマンド
必	瓢箪撃★	↓↙←+AorC
	柳燐蓬莱★	→↓↘+AorC
	[illegible]	↓↓+AorC
	／[illegible]	→+AorC
	望月酔	↓↓+BorD
	／[illegible]反[illegible]	↑+B
	／[illegible]反[illegible]	↑+D
	回転的空突拳★	←↙↓↘→+BorD
		([illegible]中)→+BorD
		(望月酔中)→+BorD
	[illegible]	↓↘→+AorC
	／[illegible]口	↓↘→+AorC
	／[illegible]招来・改★	→↓↘+AorC
超必	轟欄炎砲	↓↘→↓↘→+AorC
	轟炎招来	↓↘→↘↓↙←+AorC
MAX	[illegible]	↓↘→↓↘→+AC
特	[illegible]	→+A
投	[illegible]	←or→+C
	逆脚投げ	←or→+D

椎拳崇 SIE KENSOU

	技名	コマンド
必	龍連打★(1段目のみ)	→↓↘+AorC
	龍連牙 地龍	←↙↓↘→+A
	龍連牙 天龍	←↙↓↘→+C
	龍爪撃	(空中)↓↙←+AorC
	龍顎砕★(1発目のみ)	←↓↙+BorD
	龍疾歩★(1発目のみ)	↓↙←+AorC
	穿弓腿	↓↘→+BorD
超必	神龍凄煌裂脚	↓↘→↘↓↙←+B
	神龍天舞脚	↓↘→↘↓↙←+D
	超龍連撃	↓↘→↓↘→+AorC
MAX	神龍天舞脚	↓↘→↘↓↙←+BD
特	虎撲手	→+A
	後旋腿	→+B
投	寸打	←or→+C
	巴投げ	←or→+D

麻宮アテナ ATHENA ASAMIYA

	技名	コマンド
必	サイコボールアタック★	↓↙←+AorC
	サイコソード(空中可)★	→↓↘+AorC
	サイコリフレクター★	→↘↓↙←+B
	νサイコリフレクター★	→↘↓↙←+D
	サイコシュート★	←↙↓↘→+AorC
	サイキックテレポート	↓↘→+BorD
	フェニックスアロー★	(空中)↓↙←+BorD
超必	シャイニングクリスタルビット(空中可)	→↘↓↙←→↘↓↙←+AorC
	／クリスタルシュート(空中可)	↓↙←+AorC
	フェニックスファングアロー	(空中)↓↘→↓↘→+BorD
MAX	シャイニングクリスタルビット(空中可)	→↘↓↙←→↘↓↙←+AC
	／クリスタルシュート(空中可)	↓↙←+AorC
特	連環腿	→+B
	フェニックスボム	(空中)↓+BorD
投	ビットスルー	←or→+C
	サイキックスルー	←or→+D
	サイキックシュート	(空中・近距離)↑以外+CorD

CHIN GENTSAI 鎮元斎

まだまだ現役じゃわい

変更点

酔えば酔うほど強くなる酔拳を極めてしまった、鎮元斎。極めてしまったので、今年は大きな変更は無し。あえて挙げるとするならば、強瓢箪撃の2発目が短くなったような感じがする程度。ご老体に毎年変化を求めるのは無理なのか？ ちょっぴり残念だが、その分、安定した強さも相変わらずだ。のらりくらりと近寄って瓢箪をぶつければ、結構なダメージをあたえる。前作まで使っていた人ならば、違和感を覚えることなく使える安心キャラクターといえるぞ。

今回の変更点は…Dボタンカラーが赤くなった！ サンタさんみたい。ダメ？

基本戦法

鎮は機動力に欠けるので、本作特有のダッシュで近寄って、ジャンプ攻撃でラッシュ、といった戦法は有効ではない。その分守りがしっかりしているので、守りつつ攻めるチャンスをうかがっていく闘い方になるぞ。

守りの基本は望月酔からの鯉魚反跚か弱柳燐蓬莱。どちらも対空性能に優れているので、寝たり（望月酔）、フラフラして相手の出方を待っていよう。

相手が地上から近づいてきたら、遠距離立ちCで牽制していく。この技はリーチがあり、キャンセルがかかるので使いやすい。ヒットしたら瓢箪撃につなげよう。連続技になり、結構なダメージとなるぞ。

ジャンプで近づける距離になったら、ジャンプCで一気にラッシュをかける。2段技になっているので、相手を固める効果は十分高いぞ。ジャンプC→ジャンプCといった連係も混ぜていくと効果的だ。

轟欄炎砲でガードの上から体力を削っていくのも、有効な戦法の一つだ。

BAO 包

もうパワー不足なんて言わせないぞ！

変更点

前作から登場したパオだが、まだ2作目とあって見た目的な変化は見られない。しかし、細かな変更によって、闘いやすくなった部分も見受けられる。

まず、大きな変更点は、地上から連続技が決まるようになったことだ。前作では、必殺技を絡めた連続技が皆無だった。しかし、今回はしゃがみC→革裂→サイコボールクラッシュフロントが連続技になるのだ！ 前作でパオを使っていた人ならば、この変更がどれほど大きいか解ってもらえるだろう。ダメージソースが一気に増えたのだ。ほかのキャラにくらべれば些細な変更だが、パオにしてみれば、大きく前進したと言える変更点だ。

ちなみに、リフレクトガードによるゲージ増加量は普通になりました。それでも増えるけどね。

パオにも待望の連続技が！ これのお陰でだいぶ闘いやすくなったに違いない！

基本戦法

パオの基本は、とにかく近寄らないこと。連続技を覚えたからと言って、必ずしも接近戦が得意になったわけではない。遠距離からサイコボールアタックフロントで牽制して、逃げ回ることが基本戦法だ。

ただし、サイコボールアタックフロントだけではいつか跳び込まれてしまうので、ライズやバウンドを混ぜ、相手のジャンプ対策も混ぜながら闘っていこう。

相手が近づいてきたら、緊急回避動作を使って逃げ回り、幻影頭技（C投げ）やしゃがみCからの連続技を狙ってみよう。スキあらば一気に逃げて、砲台モードに戻るようにしたい。

連続技は覚えたが、闘い方には変化はない。遠距離で闘うことを心がけよう。

STRIKER 包

NORMAL / ANOTHER

今回ノーマルは出現時のタックルから、飛び道具が連続技になる。アナザーは[illegible]オリジナルキャラ渡部[illegible]が[illegible]から出現し、タックルしてさらにゲージを増やしてくれる。ガード崩し効果もあるぞ。

STRIKER 鎮元斎

NORMAL / ANOTHER

ノーマルは前作と変わらず、少し待ってからの柳燐蓬莱。アナザーはパンダが出てきて、[illegible]がっていく。発生は遅いがガード崩し効果があるので、連係に組み込めば連続技も狙えるぞ。

包 基本連続技

- ●しゃがみC→革裂→サイコボールクラッシュフロント
- ●旋翔蹴→近距離立ちC→革裂→サイコボールクラッシュフロント

鎮元斎 基本連続技

- ●遠距離立ちC→弱瓢箪撃
- ●しゃがみB→しゃがみA→強柳燐蓬莱
- ●しゃがみB→しゃがみA→轟欄炎砲
- ●ジャンプC→近距離立ちC→轟欄炎砲

ゲー事典

鎮補足／轟欄炎砲を使った連続技は、難しいので練習が必要だ。失敗しても体力を削るから問題ないけどね。ジャンプCからは近距離立ちC→強柳燐蓬莱の連続技もあり。

包補足／連続技は増えたが、逆に言うとこれ以外、通常の連続技はない。サイコボールクラッシュフロントはストライカーと組み合わせやすいので、強力な連続技も考えられるぞ。

THE KING OF FIGHTERS 2000

女性格闘家チーム

WOMAN FIGHTERS TEAM

Text：MVP

不知火 舞 MAI SHIRANUI

ブラックはなかなかの使用頻度になる？

変更点その１を発表！ コスチュームに黒色が追加されました。万歳!?

変更点

ほとんど変更点の見られない舞。変わったところと言えば……キャラクターイラストと新カラーが増えたぐらい？ というわけで今回も猛威を振るうでしょう。

基本戦法

まずは、近距離の冷血この上ない連係を覚えよう。基本連続技の派生版で、しゃがみC→↘+B(1発目)→小夜千鳥→強龍炎舞。これはヒットしていれば大ダメージを奪え、ガードされても仕切直しとなる連係だ。また、ガードクラッシュ値の高さも魅力的！ もちろんケズリダメージ付き……。あとはガード崩しの手段としての、空ジャンプしゃがみBも使っていこう。

もう一つ近距離で使いたいのが→+B。中段判定なので、通常技から遅めキャンセルで出してガードを崩そう。近距離なら連続技へ。

基本連続技が、そのまま凶悪連係になるので使いやすい。

次にジャンプ攻撃について。これも非の打ちどころがない。強力なジャンプDと、空中投げを兼ねたお手軽ジャンプ攻撃であるCを使えばバッチリ。なお、舞のジャンプ攻撃はすべてめくりを狙えるぞ。これに、垂直ジャンプでリーチの長いジャンプBを混ぜれば、空中戦を制すことができるだろう。

最後に中間距離の牽制について。ここでは対地に強い遠距離立ちAとD、ジャンプ防止技の遠距離立ちB、Cを撒いていく。ダメージとリーチで弱と強を選択していこう。必殺技では弱龍炎舞を置いておくのも牽制になる。うまく前転の終わり際に重なった場合は、そこから連続技を狙おう。

ユリ・サカザキ YURI SAKAZAKI

芯！の声はまた今度聞きたいね

今年は鳳凰が活躍する年。連続技に若干注意。

変更点

通常技はさほど変化の見られないユリ。従来どおりの感覚でプレイできるぞ。一方必殺技では飛燕疾風拳のスキが大きくなり百烈びんたのダメージが落ちている。まあ、メイン必殺技である雷煌拳以外の技には気になる変更は見られないので安心してOK。

超必殺技関係は芯！ちょうアッパーがMAX超必殺技になったので、しゃがみBからの連続技に変更を加えないとダメ。Cスタートなら飛燕鳳凰脚がベストだ。そしてMAX超必殺技になると、芯！ちょうアッパーよりも飛燕鳳凰脚のほうがダメージが高い。MAX版ならしゃがみB→しゃがみAから狙えるので、今年はMAX版飛燕鳳凰脚がメイン超必殺技になるぞ。一応、密着状態からならしゃがみB→弱技→飛燕鳳凰脚も可能だが。

基本戦法

基本戦法も従来どおりで非常に扱いやすいユリ。牽制では遠距離立ちC or D、立ちBが役に立ち、ここからジャンプや飛燕旋風脚で攻めるか虎煌拳で牽制を続けよう。百烈びんたの奇襲もアリ。接近戦では連打の利くしゃがみBを主体に、立ちAやCを混ぜつつ各種必殺技で攻め立てていこう。

最後に対空を再認識しておこう。頼りになるのは飛燕鳳凰脚と弱空牙。飛燕鳳凰脚は早めに出し、弱空牙は常に狙っていきたい。そのほかしゃがみCがとっさの対空として機能するぞ。いずれにしても変更点が少ないので開幕から全開バリバリで活躍してもらいたい。

対空の弱空牙は強力。固い守りができてこそ、攻めるチャンスが増えるはず。

STRIKER ユリ・サカザキ

NORMAL / ANOTHER

無敵で一定距離を進み相手がいたら3回ユリ超アッパーを出す。ヒット後追撃可能。相手がいない場合は援護。アナザーのナコルルはサーチ回復系。見失うと何もしない。攻撃判定はあるが、追撃不能。

STRIKER 不知火 舞

NORMAL / ANOTHER

舞は端から一定距離を突進し、相手に触れると上昇多段技を出す。最後の1段の前まで追撃可。触れなかった場合は援護。アナザーのちづるは端から一定距離進んで踊る回復系。最後に攻撃判定アリ。

ユリ・サカザキ 基本連続技

- ●しゃがみB×2→立ちorしゃがみA→強空牙（+追加入力）
- ●しゃがみB→近距離立ちB→飛燕鳳凰脚
- ●しゃがみB→芯！ちょうアッパー

不知火 舞 基本連続技

- ●しゃがみB→近距離立ちA→↘+B→弱小夜千鳥→強龍炎舞
- ●→+B→立ちC→↘+B→超必殺忍蜂

ゲー事典 **連続技補足**：舞の基本連続技は小夜千鳥につなぐパターンだが、↘+Bのキャンセルタイミングが慣れないとやりにくいので、しゃがみB→近距離立ちA→弱必殺忍蜂にしてもいい。なお、小夜千鳥につなぐと龍炎舞でダウンが奪えるので、ここから起き攻めができるのが強力。↘+Bから直接龍炎舞を出す意味はないので覚えておこう。

COMMAND LIST

四条雛子 HINAKO SHIJO

分類	技名	コマンド
必	突き出し★(弱2 強3発目まで)	↓↘→+AorC
必	小手投げ	(近距離)←↙↓↘→+BorD
必	突き落とし★(1発目のみ)	↓↙←+AorC
必	寄り切り	(近距離)→↓↘+BorD
必	掛け投げ	(近距[illegible])↘↓↙←→+BorD
超	合掌ひねり	←↙↓↘→←↙↓↘→+BorD
MAX	合掌ひねり	←↙↓↘→←↙↓↘→+BD
特	張り手<千代>	→+A・A
特	張り手<錦>	→+A・C
特	まえみつ叩き	↘+A
特	突っ張り	→+B・B
特	喉輪	↘+C・D
特	けたぐり	↘+D
投	襷投げ	←or→+C
投	上手投げ	←or→+D

藤堂香澄 KASUMI TODO

分類	技名	コマンド
必	重ね当て【地★／空】	↓↘→+AorC
必	白山桃★	↓↙←+BorD
必	滅身無投	←↙↓↘→+B
必	殺掌陰蹴	←↙↓↘→+D
必	竜巻槍打★	(近距離)→↘↓↙←+AorC
必	扇溝流し	↓↙←+AorC(3回入力)
必	半身・諸手返し	↓↓+BorD
超必	心眼 鶏落とし	↓↘→↘↓↙←+AorC
超必	超重ね当て	↓↘→↓↘→+AorC
MAX	心眼 鶏落とし	↓↘→↘↓↙←+AC
特	肘当て	→+A
投	巻き上げ	←or→+C
投	合気投げ	←or→+D

ユリ・サカザキ YURI SAKAZAKI

分類	技名	コマンド
必	虎煌拳(覇王翔吼拳)	↓↘→+AorC(押し[illegible]で[illegible])
必	雷煌拳	↓↘→+BorD
必	飛燕疾風拳(ユリちょうナックル)	↓↙←+AorC
必	飛燕旋風脚(ユリちょう回し蹴り)	↓↙←+BorD
必	百烈びんた	→↘↓↙←→+BorD
必	空牙(ユリちょうアッパー)★	→↓↘+AorC
必	／裏空牙(ダブルユリちょうアッパー)	→↓↘+AorC
超必	飛燕鳳凰脚	↓↘→↘↓↙←+BorD
超必	飛燕烈孔	↓↘→↓↘→+AorC
MAX	飛燕鳳凰脚	↓↘→↘↓↙←+BD
MAX	芯!ちょうアッパー	↓↘→↓↘→+BD
特	燕翼	→+A
特	旋回脚★(2発目のみ)	→+B・B
投	鬼はりて	←or→+C
投	さいれんと投げ	←or→+D
投	燕落とし	(空中・近距離)↑以外+CorD

不知火舞 MAI SHIRANUI

分類	技名	コマンド
必	龍炎舞★	↓↙←+AorC
必	小夜千鳥	↓↙←+BorD
必	花蝶扇★	↓↘→+AorC
必	必殺忍蜂	←↙↓↘→+BorD
必	ムササビの舞	↓ため↑+AorC (空中)↓↙←+AorC (ムササビ中)↓↙←+AorC
必	／浮羽	(空中)↓+B
必	／山桜桃	(空中)↓+D
必	／桃花鳳つぶて	(空中・近距離)↓↙←+BorD
超必	超必殺忍蜂	↓↙←↙↓↘→+BorD
超必	水鳥の舞	↓↘→↓↘→+AorC
超必	鳳凰の舞	↓↙←↓↙←+AorC
MAX	超必殺忍蜂	↓↙←↙↓↘→+BD
特	紅鶴の舞	↘+B
特	黒燕の舞	→+B
特	浮羽	(空中)↓+B
特	山桜桃	(空中)↓+D
特	大輪風車落とし	(空中)↓+A
投	不知火剛臨	←or→+C
投	風車崩し	←or→+D
投	夢桜	(空中・近距離)↑以外+CorD

藤堂 香澄 KASUMI TODO

今年も竜巻槍打でお願いします

変更点・基本戦法

従来の技にほぼ変更点が見当たらない香澄は、新技の下段当て身、半身・諸手返しに興味をひかれる。この技は、相手の下段攻撃を当て身に成功すると遠くに放り投げ、相手は受け身が不能という性能を持っている。ダメージも高めなので、ぜひ狙いたい。

また、今回多く見られるようになった「近距離立ちBが下段判定」という技(ローキック系に多く存在する)も当て身可能なのがうれしいところ。ただし、注意点は当て身成立まで若干時間がかかるので、起き上がりや相手のジャンプ攻撃ガード後には使いにくいということ。まあ、成功すればストライカーを使って大ダメージを見込めるので、これくらいのハンデは当然かな？

では、基本戦法を見てみよう。まず最大の狙いは弱竜巻槍打↓ジャンプDを当てること。しゃがみAを起点に考え、ジャンプDから積極的に狙おう。牽制では遠距離立ちDとC+Dが強め。そして、積極的に心眼葛落としにパワーゲージを回すといい。

下段当て身は、判定が少し前にあるために、謎の空振り現象が起こる場合がある。

とにかく竜巻槍打につなぐのが本命。中ジャンプDを決め、さらに攻めよう。

四条 雛子 HINAKO SHIJO

か細い手は見せかけ 実はパワーキャラ!!

通常技・特殊技 必殺技解説

雛子はリーチが短い分、前進する技が多い。うまく使って接近したい。使いやすい通常技は意外と少なく、しゃがみBや立ちA、Bが接近戦用、しゃがみCが対空といった感じ。遠距離は苦手だ。

特殊技は雛子のメイン武器。主に使うのは発生が早くてガードさせても有利な→+B・B。1段目で止めれば小技につなげられるぞ。2段目は中段判定だ。↘+C・Dの2段目と↘+Dはともに下段判定。↘+Cは五分の状態で密着となるので、掛け投げを狙おう。

突き出しは、張り手を出して前進する。Aは4、Cが6ヒット。ガードされてもスキは小さめ。

小手投げは、手をぬるりと出して掴む打撃技。高威力でリーチがあるため、連続技に重宝する。突き落としは出始めに打撃防御判定のある技。寄り切りは姿勢を低くしてから掴む。ガードをしている相手は投げられず、掴み部分の攻撃力もない。出始めにある無敵時間を使って、対空に使おう。掛け投げはコマンド投げ系の技。威力は低く掴むまでに少々時間がかかるが、ガード崩しに多用するはず。

合掌ひねりは、移動投げ系の超必殺技。小さくジャンプしつつ襲いかかる。ダメージの高さを活かした連続技に使うのがベストだ。

基本戦法

雛子は立ちB↓→+B・Bが強力。→+Bを1段で止めて立ちBに戻ったり、2段目が中段なのを活かして1段目で止め、しゃがみBを狙うのもいい。また、ガード崩しで掛け投げを使ってもいい。→+Bがヒットしたときは連続技のチャンス！ 立ちBに戻って↘+Bにつなぎ、そこから合掌ひねりでゴッソリ体力を奪え！

逆に遠距離では、あまりやることがない。多段技であるジャンプDで跳び込んだり、対空でしゃがみCを使いつつ、ダッシュ→+Bや突き出しで接近を試みよう。

なんとか→+Bの間合いまで近付いて連続技を狙いたい。

C+Dは姿勢が低い。相手を転ばせるために使いたい技だ。

連続技はつねにMAX版が入れられるよう、B+D同時押しで出そう。

STRIKER 四条 雛子

NORMAL

雛子は自分の前に[illegible]し、5ヒットの突き出しをする。ヒット中のみ[illegible]。アナザーのリリー[illegible]、パワーゲージ1本弱を増加してくれる援護タイプ。途中で潰されると、そこまでしか回復しない。

ANOTHER

STRIKER 藤堂 香澄

NORMAL

自分の手前に跳び蹴りで出現、指をさす。指に触れると投げ、失敗時は挑発。威力0で追撃可能だが、跳び蹴りのみヒット時は追撃不能。アナザーの香緋はサーチ挑発系。相手のパワーゲージを0にする。

ANOTHER

四条 雛子 基本連続技

- しゃがみB×2→立ちB→→+B→立ちB→↘+A→合掌ひねり
- 近距離立ちC→↘+C→突き出し
- →+B→掛け投げ

藤堂 香澄 基本連続技

- しゃがみB→しゃがみA→弱竜巻槍打→ジャンプD
- 近距離立ちC→→+A→弱竜巻槍打→ジャンプC+D

ゲー事典 **連続技補足：** 雛子はメインの連続技をしゃがみB→しゃがみA→↘+A→合掌ひねりとしてもいい。この場合、しゃがみBのところからレバーを前斜め下に入れっぱなしでA連打。また、しゃがみB→立ちB→→+B・B→合掌ひねりとやるとスタートからB連打でレバー操作をぐりぐりするだけ。簡単でいいぞ。

韓国チーム KOREA TEAM

THE KING OF FIGHTERS 2000

Text：若人

今年も空連撃鳳凰脚が唸る!!

キム・カッファン KIM KAPHWAN

変更点

変更点はただ一つ。超必殺技の鳳凰飛天脚の性質に若干変更がくわえられた。

前作は、ヒットすると踵落しで相手を地面に叩き付けていたが、今年は打ち上げ攻撃のみになり、追撃が可能となっている。また、攻撃発生も早くなり、弱攻撃からでも連続技として決められるようになったのだ。

これにより、しゃがみB→しゃがみA→鳳凰飛天脚→鳳凰脚といった、ぜいたくな連続技が可能になった。パワーゲージがない場合でも、強飛燕斬→追加攻撃を叩き込んでいけるぞ。ちなみに、前作と比べて、鳳凰飛天脚の無敵は短くなった（今年は無いに等しい）。

このほかの部分では、特に大きな変更点はないようだ。ほぼすべてが前作通り。違和感なく、『K・O・F'99』のキムのようにあつかっていけることだろう。

打ち上げ攻撃だけになった鳳凰飛天脚。このあと追撃を叩き込め！

基本戦法

最大の狙いは、なんといっても、しゃがみB→しゃがみA→➡＋A→空中鳳凰脚（簡易入力＝⬇⬋⬅➡＋ボタンも可能なので、相変わらずのお手軽さ）。➡＋Aまでの攻撃でヒット状況を確認し、ヒット時は鳳凰脚につなげ、ガードされていたら攻勢維持というテクニックを必ず身に付けたい。

➡＋Aはスキが小さいので、しゃがみDキャンセルからなど、接近手段としても積極的に使っていこう。

この連続技の狙いどころは、空ジャンプから。事前に小or中ジャンプからのジャンプDを見せておき、立ちガードしがちになった相手に狙っていこう。

ダメージ源は➡＋Aからの鳳凰脚。空ジャンプから積極的に狙っていこう。
チャン・コーハン CHANG KOEHAN

先生！出番ですよ！

変更点

何気にいろいろと変更のあるチャン。まず近距離立ちBのヒットバックが弱攻撃と同じになり、以前可能であった立ちB→⬋＋Aは連続ヒットしない。また、ジャンプC＋Dのやられ判定が、鉄球部分にも付いた。これらは弱体化と言えばそうなのだが、別に気にするほどでもないだろう。

変更点は、超必殺技にも多く見られる。まず、すべての超必殺技に無敵時間があること。そして鉄球大圧殺の攻撃発生が弱攻撃から連続になるほど早くなり（弱orMAX版）、信頼できる対空兵器として機能するようになった。弱は地上or低空の相手にカウンターヒットすると、2ヒットして大ダメージをあたえるぞ。

なお、鉄球大圧殺が、ヒットしても反撃を受ける（通常ヒット時）という点には変化なし。

しゃがみBから鉄球大圧殺が2ヒットに！

基本戦法

毎年安定。遠距離立ちAと立ちC、鉄球大回転（すぐ止める）で地上を押さえ、垂直ジャンプでC＋DやAを出し、迎撃体制を作ろう。

自分から攻めるときは、ジャンプC＋D、C、Aを距離によって変えながら接近。着地後にしゃがみAから鉄球大回転へとつないで、連続技兼連係としよう。

これに、大破壊投げを頻繁に混ぜていけば完璧。また、画面端では往年の鉄球大回転（任意止め）が強力だ。ガードさせた瞬間に止めて有利な状況を作り（弱で出せば止めなくても有利）、ここから大破壊投げとしゃがみAorBから再び鉄球大回転を狙うといいだろう。

相手の体力が少ないなら、対空で鉄球大圧殺が超強力だぞ。
NORMAL

STRIKER チャン・コーハン

上空から降下。着地後はバウンドし判定は2回ある。画面中央までサーチする。追撃不能。アナザーのドンファンは目の前に着地し、相手に触れると紫電脚を発動、ヒット時は追撃可。初段失敗時は挑発。

ANOTHER

NORMAL

STRIKER キム・カッファン

ノーマルは画面端上部から出現後、飛翔脚→空砂塵の連係で攻撃。アナザーのキム・スイルは、画面端から突進後、飛燕斬で相手を浮かせる。両者ともヒット後は追撃可能。射程距離は画面中央まで。

ANOTHER

チャン・コーハン 基本連続技

- ●しゃがみAorB→鉄球大回転
- ●しゃがみB→鉄球大圧殺
- ●しゃがみAorBorC→大破壊投げ

キム・カッファン 基本連続技

- ●しゃがみB→しゃがみA→➡＋A（1発目）→空中鳳凰脚
- ●ジャンプD→近距離立ちC（1発目）→➡＋A（1発目）→空中鳳凰脚

ゲー事典 **連続技補足**：ラモンというお人はそれはそれは偉大な方で、私たちのチームに大きく貢献してくれるんですよね。キム兄ぃの強飛燕斬で叩きつけたあとに……、チャン先生ならラモン様がヒットしているときに鉄球……うぎゃ！ 8割減ってんじゃん!! あ〜、ラモンさ〜ま〜ス・テ・キ（チャンの新勝ちポーズに痺れた人）

COMMAND LIST

ジョン・フーン JHUN HOON

	技名	コマンド
必	満月斬★（Dのみ）	↓↙←+BorD
	排気撃★（Cのみ）	↓↙←+AorC
	空砂塵	↓ため↑+AorC
	狙鷲陣	↓↓+A
	／鷲爪脚（上段）★	↑+C
	／鷲爪脚（下段）★	C
	／太極破★	D
	／切り替え攻撃	←or→+B
	／切り替え動作	B
	猟虎陣	↓↓+B
	／飛虎撃	↑+C
	／猛虎撃★	C
	／襲虎撃★	↓+C
	／太極避	D
	／切り替え攻撃	←or→+A
	／切り替え動作	A
超必	鳳凰裂爪脚	↓↘→↓↘→+BorD
	鳳凰天舞脚	（空中）↓↘→↓↘→+BorD
MAX	鳳凰裂爪脚	↓↘→↓↘→+BD
特	狙鷲撃	→+A
	猟虎撃	→+B
	流星落★	（空中）↓+B
投	反動撃	←or→+C
	回旋蹴	←or→+D

チョイ・ボンゲ CHOI BOUNGE

	技名	コマンド
必	竜巻疾風斬★	↓ため↑+AorC
	飛翔空裂斬	↓ため↑+BorD
	旋風飛猿刺突	←ため→+AorC
	飛翔脚★	（空中）↓↘→+BorD
	悲猿僖	→↓↘+BorD
	回転飛猿斬	↓↙←+AorC
	／奇襲飛猿突き★	AorC
	／飛翔脚★	（回転飛猿斬後）↓↘→+BorD
超必	真！超絶竜巻真空斬	→↘↓↙←→↘↓↙←+AorC
	鳳凰脚	↓↘→↘↓↙←+BorD
	真！超絶輪回転突刃	（空中）↓↘→↓↘→+AorC
MAX	鳳凰脚	↓↘→↘↓↙←+BD
特	骸突き	←or→+A
	通り魔蹴り	←or→+B
投	頭乗刺し	←or→+C
	下血突き	←or→+D

チャン・コーハン CHANG KOEHAN

	技名	コマンド
必	鉄球大回転	AorC連打
	鉄球粉砕撃★	←ため→+AorC
	鉄球太鼓打ち	←↙↓↘→+BorD
	大破壊投げ	→↘↓↙←→+AorC
超必	鉄球大暴走	↓↘→↘↓↙←+AorC
	鉄球大圧殺	↓↘→↓↘→+AorC
	鉄球大撲殺	↓↘→↓↘→+BorD
MAX	鉄球大圧殺	↓↘→↓↘→+AC
特	ひき逃げ	↘+A
投	破顔撃	←or→+C
	鎖締め	←or→+D

キム・カッファン KIM KAPHWAN

	技名	コマンド
必	飛翔脚★	（空中）↓↘→+BorD
	覇気脚	↓↓+BorD
	半月斬★（1発目のみ）	↓↙←+BorD
	飛燕斬	↓ため↑+BorD
	／追加攻撃	↓+D
	流星落★（1発目のみ）	←ため→+BorD
超必	鳳凰脚［[illegible]／空］	↓↙←↙→+BorD
	鳳凰飛[illegible]	↓↘→↓[illegible]+BorD
MAX	鳳凰脚［地／空］	↓↙←↙→+BD
特	空砂撃	→+A
	ねりチャギ	→+B
投	首極め落とし	←or→+C
	殺脚投げ	←or→+D

変更点

ショッ～ク!! ビヨヨンの名で親しまれてきた➡+Aの、ガード崩し性能がなくなってしまった。これは非常に痛い変更だ。今年の➡+Aは、ただの連続技用ということでひとつ……。

といっても、うれしい変更も多い。まず第一に挙げられるのが、新必殺技の悲猿僖だ。弱は攻撃発生まで無敵時間があり、相打ちは多いが、対空技や起き上がり攻撃として活躍する。

このほか、回転飛猿斬後に飛翔脚が出せるようになり、さらにケズリ技としての効果が高まった。なお、強回転飛猿斬のあとは、相手の裏側へいくので、飛翔脚のコマンドが逆入力になる点に注意。超必殺技も一部変更。MAX版鳳凰脚の攻撃発生が早くなり、ノーマル版同様、弱攻撃から連続技にできる。一方、MAX版がなくなった真！超絶竜巻真空斬が3ヒット技に変更された。つまり、ノーマルで前作のMAX版が出るようになったということ。

ビヨヨン、もとい➡+Aのガード崩し性能がなくなってしまった（涙）。

基本戦法

去年の狙いであった➡+A→鳳凰脚がなくなり、やや弱体化した感のあるチョイ。とはいえ、相変わらずの空中戦能力を持っている。めくり技として多大な効果を発揮するジャンプCを使い、ピョンピョン飛び回る戦法はやはり強力だ。この中に飛翔脚や旋風飛猿刺突を織り混ぜ、相手を翻弄していこう。また、地上連係では、しゃがみC→➡+Bが優秀。➡+Bの性質はなにも変わっていないので、有利な状況を維持でき、再度攻めに移っていけるぞ。

ジャンプ攻撃の強さは相変わらず。チョイの代名詞、ジャンプCでめくりを狙え！

変更点

大きな変更点は、C+Dの性能変化。前作では異様に発生が早く、そしてスキも小さかったが、今年はその逆の性能になった。その分、キャンセル可能になったのでよしとしよう。

このほか、近距離立ちBと遠距離立ちBが入れかわり、前者（若干グラフィックが違う）は、キャンセル可能になっている。また、空砂塵に無敵がついた点は大きい。発生はやや遅いので、対空にはイマイチだが、地上戦の割り込み技として高い効果を発揮するだろう。

新技としてくわえられたのは、キャンセル可能な特殊技➡+A。これにより一部連続技が強力になり、また、構えを駆使した連係のバリエーションが大幅に増えた。なお、ボタン押しっぱなしで狙鷲陣に移行できるが、キャンセル⬇⬇+Aと入力したほうが素早く構えられる。もちろん、猟虎陣も可能なので、コマンドを入力して任意に構えを取るのが、ベストといえる。

大極破をガードさせてからの確定切り換え攻撃は健在。狙鷲陣時の狙いの1つだ。

基本戦法

地上では遠距離立ちBや遠距離立ちD、しゃがみDといったリーチの長い技で牽制。攻め込む際にはジャンプDとジャンプC+Dを使って跳び込んでいこう。また、空ジャンプからのしゃがみB始動連続技を狙い、徐々にダメージを奪う。

要所では構えを取る。狙鷲陣のときは、鷲爪脚を使った固めと前作からの主力兵器、大極破からの切り換え攻撃を狙い、一方の猟虎陣のときは飛虎撃、猛虎撃、襲虎撃、切り換え攻撃を駆使し、ガードを揺さぶろう。

通常技から新技の➡+Aに連係させ、構えへ移行するための布石として活用しよう。

JHUN HOON
新技・狙鷲撃で新連係を組み立てろ！
ジョン・フーン

NORMAL
STRIKER ジョン・フーン
画面端から突進し、それが触れると空砂塵で浮かせる（追撃可）。当たらない場合は中段の飛虎撃で攻撃。アナザーのカン・ベタルは、出現後、ダウン中の相手にも当たる飛び道具を2発繰り出す。

ANOTHER

NORMAL
STRIKER チョイ・ボンゲ
ノーマルは相手との距離が遠いと挑発。相手のパワーゲージを減少させる。近いときは竜巻疾風斬で攻撃。ヒット後追撃できる。アナザーのジェイフンは流星落で攻撃。発生は早いが、射程は短い。

ANOTHER

ジョン・フーン 基本連続技

- しゃがみB×2→しゃがみA→強空砂塵
- 近距離立ちC→➡+A→鳳凰裂爪脚
- 大極破（相手ガード）→切り換え攻撃
- 猛虎撃→飛虎撃or（画面端）強空砂塵

チョイ・ボンゲ 基本連続技

- めくりジャンプC→しゃがみB×2→立ちB→鳳凰脚
- しゃがみC→➡+B→鳳凰脚
- （画面端）旋風飛猿刺突（空中ヒット）→方向転換（➡）×2→強竜巻疾風斬

ゲー事典

チョイ連続技補足：しゃがみB×2→立ちB→鳳凰脚は、しゃがみBから立ちBのつなぎで⬇↙⬅の入力を済ませておくのがポイント。連打キャンセルなので、➡+Bは出ないぞ。

ジョン連続技補足：画面端限定の猛虎撃→空砂塵は猛虎撃を出したあと、ボタンを離して即座に溜めをつくるのがポイント。このあとストライカーを使えば、カッコイイ連続技が……。

THE KING OF FIGHTERS 2000

エディット専用キャラクター

EDIT CHARACTER

COMMAND LIST

八神庵 IORI YAGAMI

分類	技名	コマンド
必	百式・鬼焼き★	→↓↘+AorC
必	百八式・闇払い★	↓↘→+AorC
必	百弐拾七式・葵花	↓↙←+AorC（3回連続入力）
必	弐百拾弐式・琴月 陰	→↘↓↙←+BorD
必	屑風	（近距離）→↘↓↙←→+AorC
超必	禁千弐百拾弐式・八稚女	↓↘→↘↓↙←+AorC
超必	裏千弐百七式・闇削ぎ	↓↘→↓↘→+AorC
MAX	禁千弐百拾弐式・八稚女	↓↘→↘↓↙←+AC
特	外式・夢弾き	→+A・A
特	外式・轟斧 陰"死神"	→+B
特	外式・百合折り	（空中）→+B
投	逆剥ぎ	←or→+C
投	逆逆剥ぎ	←or→+D

草薙京 KYO KUSANAGI

分類	技名	コマンド
必	百式・鬼焼き★	→↓↘+AorC
必	四百弐拾七式・轢鉄★	→↘↓↙←+BorD
必	R.E.D.Kick	←↓↙+BorD
必	百拾四式・荒咬み	↓↘→+A
必	百弐拾八式・九傷	↓↘→+AorC
必	百弐拾七式・八錆	→↘↓↙←+AorC
必	百弐拾五式・七瀬★	BorD
必	外式・砌穿ち	AorC
必	百拾五式・毒咬み	↓↘→+C
必	四百壱式・罪詠み	→↘↓↙←+AorC
必	四百弐式・罰詠み	→+AorC
必	七拾五式・改	↓↘→+BorD・BorD
必	九百拾式・鵺摘み★	↓↙←+AorC
超必	裏百八式・大蛇薙	↓↙←↙↓↘→+AorC
超必	百八拾弐式	↓↘→↓↘→+AorC
MAX	裏百八式・大蛇薙	↓↙←↙↓↘→+AC
特	外式・轟斧 陽	→+B
特	外式・奈落落とし	（空中）↓+C
特	八拾八式	↘+D
投	釟鉄	←or→+C
投	一刹背負い投げ	←or→+D

草薙京 KYO KUSANAGI

今年は浮かせて燃えろ！

Text：SHO

変更点

京の本作での変更点は2つ。一つが通常技の遠距離立ちDで、以前はソバットだった技が、大きなモーションの回し蹴りに変更されている。これによってどうなるかは今後の調べ次第だが、大きな戦術の変化は無いと思われる。

二つ目は、四百弐拾七式・轢鉄。前作は2発の攻撃が一つになった技だったが、今回は単発の技となり、モーションも大きく変化した。まず、弱で出した場合は、軽くステップしながら前に移動し、パンチを繰り出す技で、ヒットすれば浮かせることが可能。強で出した場合は移動せずにその場で発動だが、上半身が無敵という性質を持っている。

どちらも通常技からつなげることはできないが、空中の相手への追い打ちとしてなら、有効な連続技として使用できるのだ。

ソバットから回し蹴りに変わった遠距離立ちD。キャンセルできないのが残念。

基本戦法

多少の変更点はあるが、基本的な戦法は従来通り。

荒咬みや毒咬みでプレッシャーをかける方法で問題はない。目新しいものでは、七拾五式・改で浮かせたあとの連続技についてだ。前作でも画面端で浮かせたあとの連係は研究されてきたが、今回は画面端でなくても、安定して追い打ちすることができるようになった。

即戦力として、近距離立ちC→七拾五式・改→四百弐拾七式・轢鉄（B）or超必殺技というものが有効。

また、画面端なら四百弐拾七式・轢鉄ヒット後に鬼焼きが追加できるなど、さまざまな連続技が期待できるので研究してみてほしい。

四百弐拾七式・轢鉄を使っての空中連続技が、さらに熱くなったぞ。

八神庵 IORI YAGAMI

攻守ともにバランス良し。

Text：がっちん

変更点

今回の庵は、前作にあった参百拾壱式・爪櫛がなくなっている。移動する技が一つなくなってしまったのは残念である。

また、超必殺技にもいくつか変更点がある。まず、裏参百拾壱式・析爪櫛がなくなり、代わりに今回は裏千弐百七式・闇削ぎという超必殺技が追加された。どうやら、あの飛びかかるグラフィックは、今回は見られないようだ。

さて、この技は、イメージ的には百八式・闇払いの連打という感じで、次々と目の前に技を繰り出していくもの。ただ、技の発生はそれほど早くないので、連続技に組み込むのであれば、定番の禁千弐百拾壱式・八稚女を使うことになる。

ほかに、通常技のキャンセルに関しての変更点はなく、前作とまったく同じになっている。

これが新技の裏千弐百七式・闇削ぎだ。

基本戦法

やはり庵は、クセがあるように見えてもスタンダードなキャラ。用意されている必殺技はどれも使いやすい。百式・鬼焼きは無敵時間が短いので対空には向いていない。ヒットさえすればまずダウンを奪えるので、地上の相手に対して使おう。

外式・百合折りは今回も健在。跳び越して使い、相手を引きずり込むような感じも従来どおり。そこから下段のしゃがみB→近距離立ちAや、近距離立ちB→外式・夢弾き〜と連続技を狙い、スキあらば屑風から大ダメージを奪おう。

そこから決める技は、いつもの外式・夢弾き（1発目）→百弐拾七式・葵花だ。

リーチがあってキャンセルできるのは、外式・夢弾き。基本は1段目だ。

STRIKER 八神庵

NORMAL

後方から突進してきて、そのまま飛び道具を放つ。ダメージが入るうえに追い打ちが可能だ。アナザーは秘書コンビ。出てくるのはどちらかだが、空中に吹っ飛んでいる間に追い打ちが可能だ。

ANOTHER

STRIKER 草薙京

NORMAL

京は従来通り大蛇薙で登場。アナザーの霧島 翔は中、近距離ではパンチで降りてきたあと、拳を突き上げて相手を浮かせる攻撃。遠距離では相手を挑発してゲージを減らす効果を持っている。

ANOTHER

八神庵 基本連続技

- ●しゃがみB→近距離立ちA→百弐拾七式・葵花
  この場合の葵花はA→C→Cで出そう。
- ●近距離立ちB→外式・夢弾き（1発目）→百弐拾七式・葵花or禁千弐百拾壱式・八稚女

草薙京 基本連続技

- ●近距離立ちC→毒咬み→罪詠み→罰詠み
- ●近距離立ちC→七拾五式・改→四百弐拾七式・轢鉄（B）→鬼焼き（画面端のみ）
- ●近距離立ちC→七拾五式・改→大蛇薙or百八拾弐式

ゲー事典 **ストライカー補足**：庵のアナザーストライカーには、かつてのチームメイトであるマチュア＆バイスが登場。謎に1年おきだが、今年はお休みかと思っていたら特別出演って感じだ。どちらも長い手をムチのようにしならせて相手を空中に放り上げる。なお、出現位置は使用したキャラを基準にしている。そのため、出てきたばかりの空中でヒットすることもある。

マキシマのもみあげがナンボのもんじゃい！とばかりに発足したKOF大好きっコのためのコーナーが、当「KOFッ子ソサエティ」である！皆様との心温まる交流を主眼に置きつつも、アクセル・ホーク&マイケルマックス&ミッキー・ロジャース&獅子王（by風雲）でボクサーティームを組むことを夢見る秘密結社的色合いを持っているということは、君と僕だけの秘密にしといてケロ！

KOFッ子ソサエティ

太守：渕健2000

KOFッ子大募集

当コーナーでは、ありとあらゆるKOF大好きハガキを募集しています。

●カラーイラスト募集
タイトル通り、KOF関連のカラーイラスト募集です。掲載者には、他では手に入らないKOFッ子会員プレミアムナンバーを強制贈呈します。

●ガレキ募集
タイトル通り、KOF関連のオリジナルガレージキットを大募集です。すこぶる対象枠が狭そうですが、いかんともしがたく募集しております。キットを写真に撮って送ってネ。

●コスプレさん募集
タイトル通り、KOF関連のコスプレ戦士を募集です。キャラクターへの愛溢れる写真を待ってます。

●そっくりさん募集
タイトル通り、そっくりさん募集です。コスプレではなく、「素」でキャラクターに似ていることが条件です。君のクラスのチョイ・ボンゲを、僕たちに紹介してくれYO！ 他薦自薦問わず。

●KOFっ子捨て台詞集
対戦で負けたときに役に立つ捨て台詞ボシュ。あまりやさぐれた感じではなく、キッチュかつ癒し系な捨て台詞を希望します。

●KOFっ子ホームページ募集
KOF関連のネタを強烈に盛り込んでいる、君のホームページを紹介しちゃうぞ。攻略やCG、コスプレ、もしくはヘビィ・D！×ブライアンなどの疾走感溢れるサイトを募集します。

全ての宛先はこちら！
〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
「KOFッ子ソサエティ」係

イラストレイションソストライカー

いわばカラーイラスト大募集なコーナーで候。

（会員001 熊本県　葵花南さん）
☆今年の夏も、突き抜けるアツさは保証付きだぜい！

（会員002 北海道　栗原桜花さん）
☆2000ver.アテナのイラストもよろしくね～。

（会員003 京都府　笹岡ゆりのさん）
☆2000年も、ムチルスな感じで大活躍チボー。

（会員004 山口県　里見ミカサさん）
☆主人公チームからの移籍は、吉と出るか凶とでるか!?

（会員005 神奈川県　久慈隆之助さん）
☆パシリ技までコピーしちゃだっめー！

四条雛子

（会員006 東京都　サカキユリさん）
☆噂のつっぱり娘。必要上にバリバリよ。

（会員007 東京都　守山いつかさん）
☆ストライカー登場記念で特別掲載じゃい。

プラベソ五丈原

ケソ　ムス。今日は東京・品川にて「SNKプライベートショー2000～summer～」が開催されるというので、勢い込んで来てみたゾーっと。

レイ　ム！　よう来たなゲー○スト！　みたいな～押忍！

ケソ　……つーかメ○トは既に滅んでますがな。

レイ　ムハハ。忙しい中、KOF2000のお披露目に来て頂いてサンクス押忍！

ケソ　いやぁ、どいつもコイツも麟目当てに会場に来てやがるってカンジだなオイ！

レイ　いらっしゃったお客さん、みんな口を揃えて「やっぱ今年はラモンですね」と言ってますよ押忍！

ケソ　ぐ、ぐぬぬぬぬ～。

レイ　ふ、ふぬぬぬぬ～。

ケソ　……フッ、まあ、ここでいがみ合っててもしょうがねえ。ラモンと麟、どちらがイケティ～ルかは、7月下旬に新宿で行なう「KOF2000が入荷されたその日の夜に麟とラモンどちらが多く使用されるか大会」ではっきりするだろうサ（注：プライベートショーが■催されたのはKOF2000の発売日前）！

レイ　のぞむところよ押忍！　んがしかし、この一試合だけでは、ラモンと麟どちらが人気があるのか、イマイチ決定的な結論には至らないような気がするっスよ押忍。

ケソ　……まぁ、言われてみればそういう気も。

レイ　で、夏と言えば各種イベントの季節っスよ押忍！　てなわけで、イベントで■とラモンのコスプレのそっくりさんを見つけ、写真を撮って勝負するのはどうスか押忍！

ケソ　にゃ、にゃに～ィ!?

レイ　当然、ファンの愛情が深いキャラの方が、クオリティの高いコスプレが多いはずっスよ押忍！　って言うか、麟のコスプレいるんスかね押忍。

ケソ　お、おもしれぇ！　その勝負受けたらァ！　本物同然の麟を見つけてきて、ギャフソと言わせたるでぇ！

レイ　そいつは楽しみですな押忍。例によって、勝負に負けたヤツは、KOF人気を盛り上げるための人柱になる予定なのでヨロシクっス押忍。

ケソ　の～ぞ～むところじゃあぁぁ!!　（続く）

この後、会場で暴れたためこっぴどく叱られたのはいうまでもなかろう。

ゲー事典　**KOFッ子サイバー募集**：今月の締め切りには微妙に間に合わなかったけれど、KOF関係のサイト応募も寄せられている。次号以降で随時紹介したいと思いますんで、みなさんドシドシお願いします。それ以外も、Eメール投稿は「sp_kof@arcadiamagazine.com」までヨロシク。担当のブチケン（武力67／知力70／政治力62）が、半端な能力値で拝見いたします。

夢の競演へ向けて、カウントダウンが始まる！

イラストレーション監修・制作協力：SNK
※画面写真は開発中のものです

Text: 善之字[illegible]

CAPCOM® VS. SNK®
MILLENNIUM FIGHT 2000

STORY

西暦2000年。
全世界格闘ファンの「異種格闘技戦に新たな風を」の声のもと、
ガルシア財閥とマスターズ財団の共同出資により、あらゆる興行的・
政治的なしがらみを取り払ったスペシャルイベントが計画された。
「ミレニアムファイト2000」
そうそうたる格闘家たちが登録リストに名を連ね、人々は早くもその
熱いファイトに胸を躍らせる。
満を持し、華々しく開かれるオープニング・セレモニー。
やがて来る崩壊の予兆に、まだ誰も気づく術はない……。

NAOMI版/2000年8月稼働予定
Dreamcast版/2000年9月6日発売予定 価格5,800円(税別)
対応周辺機器/ぶるぶるぱっく、アーケードスティック、VGA、モデム対応(通信対戦)

発売まであと約一月となり、ついにドリームマッチの全貌が見えてきた。前回少しだけお伝えした「グルーヴ」、そして初公開の「フレキシブルレーションシステム」とは？ もちろん、これらシステム関連の記事に加え、残されたデフォルトキャラの発表もあるぞ！

基本システム紹介

ゲームの基本システムは、カプコンとSNK、どちらのファンにもなじみの深いものばかりだ。

『カプコン VS. SNK』は、両社の超有名ヒーローが登場するというだけあって、基本システムがどちらのメーカー寄りになるか、常に話題が尽きなかった。しかし今回、システムが発表されるにあたり、その詳細を見てみると……どうやら基本システムは、両社を代表する「ストZERO」シリーズと「K.O.F.」シリーズが融合したものと判断できそうだ。それぞれのシリーズからどんなシステムが採用されているか注目してみよう。

画面上部ゲージの見方

選択キャラクター
残体力
選択グルーヴ
前衛キャラクターのRATIO&名前
残タイム

投げ＆投げ抜け

ガードの堅い相手に対して有効な投げと、投げに対する防御策の投げ抜け。このゲームにおける正確なコマンド等は未定だが、これまでのさまざまな例から、投げ抜けが可能なのは通常投げのみで、コマンド投げは投げ抜けできないことが予想される。さて、今回の投げはどんな調整になってくるだろうか？

近年の[illegible]は、投げの[illegible]撃力は低めに設定されることが多いが、本作では？

投げ抜けに成功すると、お互いに距離を離して仕切り直し[illegible]。

移動系システム

移動に関するシステムには、ダッシュ、大ジャンプ、回り込みが組み込まれている。このうち回り込みについては『K.O.F.』や『ジョジョ』シリーズに詳しくないとわかりにくいかもしれないが、具体的には攻撃をかわしつつ相手の背後に文字通り「回り込む」というもの。接近戦での回避手段として効果的だ。

テリーの回り込み。サガットの攻撃をかわして背後から反撃のチャンス！

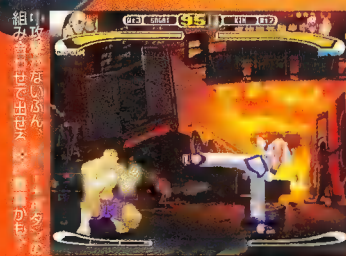
大ジャンプもある。[illegible]が見えるあたり[illegible]『K.O.F.』[illegible]さ[illegible]じる[illegible]。

総ボタン数は4つ！

4ボタンということは、パンチ・キックともに強・弱の2段階で操作するものと考えて間違いないだろう。中攻撃がないのは若干さみしい気もするが、ほぼ同時に発売が予定されているドリームキャスト版のパッド操作を考えると自然な仕様かもしれない。

中攻撃がないぶん、組み合わせで出せる[illegible]ボタン[illegible]かも。

ガードクラッシュ

攻撃を一定以上ガードし続けると、ガード状態が崩れて無防備になるというスリリングなシステム。体力ゲージの枠が光りだしたらガードクラッシュの危険信号なので、相手の攻撃をうまくかわそう。

ガードクラッシュ[illegible]相手に無防備な姿をさらすのは非常に危険。

なにやら怪しげな光景。ダブルニープレスをガードばかりしていると、

グルーヴと超必殺技(スーパーコンボ)：いまだ不明な点も多いグルーヴだが、特に気になるのは何といっても「MAX超必殺技」。単にレベル「4」スーパーコンボといった位置づけなのか、それとも技自体に新しいものが用意されているのか……。SNKグルーヴのカギを握る要素だけに、早く詳細を知りたいところだ。

スーパーコンボ……臨機応変にレベルを使い分け！

ゲージ必殺技がこう違う！

技を繰り出すことで溜めたゲージは、1レベルずつ消費することはもちろん、一気に3レベルぶん消費することも可能。堅実な試合運びを好むプレイヤーにはこちらがオススメだ。

安定した闘いを求めるなら

CAPCOM GROOVE

LEVEL-Type

カプコングルーヴにすると、ゲージは3レベルに分かれたタイプに。自分の意志で使い分け可能だ。

カプコングルーヴは『ストZERO』シリーズをベースにした格闘スタイル。技を繰り出すことによってスーパーコンボゲージが最高3レベルまで溜まり、任意のレベルぶんのゲージを消費してスーパーコンボを使用することができる。戦況に応じて使い分けが効くため、常に安定した闘いができるグルーヴといえる。

究極の2択！
キミならどちらを選ぶ？

SELECT YOUR GROOVE グルーヴセレクト

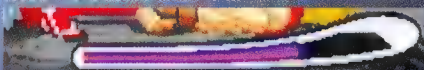
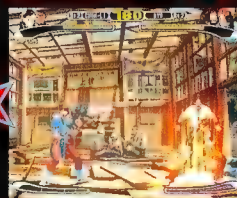
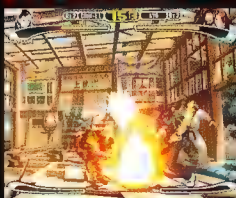
プレイ開始時に選択するグルーヴは、ゲージ使用必殺技に大きな影響を及ぼす。どちらのグルーヴが自分に合っているかな？

SNKグルーヴは『K.O.F』をベースにしたスタイル。超必殺技は体力が残りわずかのときか、ゲージMAXのときに使用でき、そのゲージは「ゲージ溜め」によって任意に溜めることができる。さらに体力が残りわずかで、かつゲージMAX時は「MAX超必殺技」も使えるため、追い込まれても一発逆転の可能性がある。

一発逆転要素が強い

SNK GROOVE

LEVEL-Type

ゲージはレベル分けのないタイプ。体力が少なくなると体力ゲージが点滅するという相違点も。

超必殺技……ゲージを溜めて大逆転！「ゲージ溜め」の機会を逃すな！

MAX超必殺技……ピンチのときの頼み綱

ゲージ必殺技がこう違う！

闘いにドラマ性を求めるならSNKグルーヴ。体力ゲージの点滅中は超必殺技が使い放題だし、点滅中にゲージを溜めればさらに強力なMAX超必殺技まで使用可能になるのだ！

実際のグルーヴ選択は……

●**グルーヴはチームで固定！**

グルーヴの選択は、キャラ単位ではなくチーム全体として行なう。これはつまり、チーム内にカプコングルーヴのほうが相性のいいキャラと、SNKグルーヴのほうが相性のいいキャラが混在する場合、どちらかの長所がスポイルされてしまうということだ。グルーヴに合ったチームを編成するという発想も重要かもね。

闘いはすでにここから始まっている。キャラのパワーバランスも考慮に入れて選ぼう。

●**カプコンキャラでSNKグルーヴ、その逆も可能！**

選択したグルーヴによって選択できるキャラに制限が発生することはないので、思う存分ドリームチームを編成できる。オールカプコンチームでSNKグルーヴを選ぶなんてのもオツな楽しみ方だぞ。

カプコングルーヴのリョウがSNKグルーヴの春麗を倒す！　まさに夢の対決だ。

攻撃力アップ：このほかのシステム要素に、「両グルーヴともにゲージが溜まると攻撃力がアップする」というものがある。具体的には、SNKグルーヴの場合はゲージ満タンで、カプコングルーヴの場合は1レベルストックするごとに攻撃力が上がっていく。この点においては、常にゲージを溜めておけるカプコングルーヴのほうがやや有利かも？

夢と戦略が交錯するチーム編成

フレキシブルレーションシステム

もう、使用キャラは決まってるって？　ちょっと待った！　その組み合わせ、本当に「組める」のかな？

Text: RED

キャラ[illegible]選[illegible]画面。[illegible]ルー[illegible]選択によって、キャライラストのタッ[illegible]が変わっ[illegible]いることに[illegible]注目！　森[illegible]楼[illegible]ワカイカス

ゲームスタートまでの手順

グルーヴ選択

SNK or CAPCOM?

キャラ選択・チーム編成

レシオの合計を4に

オーダー選択

出場順を決定

チーム編成の掟

はじめに「グルーヴセレクト」で格闘スタイルを選択したら、次はいよいよキャラクターを選択して、チーム編成をすることになる。

ここで注意したいのが「フレキシブルレーションシステム」という、チーム編成に関するシステム。このゲームのキャラ選択・チーム編成にはちょっとした制限があり、必ずしも自分の好きなキャラだけで自由にチームを組めるとは限らないのだ！

このページをしっかり読んで、このゲーム独特のチーム編成のシステムを把握しておこう。これまでのチームバトルのゲームにはなかった、ちょっと変わった面白いシステムになっているぞ。

各キャラの「RATIO」

1P側[illegible]この時点で残りレシオが1なので、レシオが1のキャラしか[illegible]示されていない。

各キャラクターに強さをあらわす値として「RATIO（以下レシオ）」と呼ばれる数値が設定されている。レシオはキャラによって1〜3の範囲で割り当てられており、チームのレシオ合計がぴったり4になるようにキャラを選択しなければならないのである！　例えば、レシオが3のキャラを選んだら、後は1のキャラから1人だけを選ぶことになるし、1のキャラだけでチームを組むなら、4人選んで使うことができるというわけ。[illegible]か！　このシステムによって、これまでのチームバトル形式のゲームではあり[illegible]かった「2ON4」なんていう変則的な対戦も現実のものとなる！　2対4って、ちょっとスゴくないか？

次ページに全キャラのレシオを掲載してあるので、お気に入りキャラをチェックして[illegible]。君が使おうと思っていたキャラ達は、チームを組むことができる[illegible]？

このように、2ON4による対戦になることもありうる。

レシオ1のさくらでレシオ2の[illegible]倒した！　これ[illegible]柄だ！

オーダーセレクト

チーム編成の後「オーダーセレクト」を行い、対戦時の順番を決定する。相手チームのキャラに合わせ、有利なキャラ順を設定することも可能だ。もちろん、それは相手も同じ[illegible]。

オーダーセレクトの画面。相手チームを見[illegible]有[illegible]な順番[illegible]たい。

ゲー事典 フレキシブルレーションシステムの概要は今回の記事で大体把握してもらえたと思うけど、みんなどう思ったかな？　筆者は2ON4とかって、一体どういうゲームバランスになるの？　って感じで非常に楽しみです。レシオが3のキャラってやっぱ強いのかな〜とか、1のキャラってやっぱ弱いの〜？　とか、そのまんまな疑問がてんこ盛りです。（RED）

SNK SIDE

RATIO 3

SNKサイドのレシオ3も、ボスクラスの悪人軍団。

ギース　ルガール　山崎

RATIO 2

ライバル（？）の春麗と同じく、舞もレシオ2で一安心（？）。

庵　舞　京　テリー　ライデン　リョウ　キム

RATIO 1

レシオ1には女性キャラが多い。女性格闘家チームも編成可能だ。

紅丸　ユリ　キング　バイス

CAPCOM SIDE

RATIO 3

カプコンサイドは四天王クラスの3キャラがレシオ3に。

ベガ　サガット　バルログ

RATIO 2

四天王なのにバイソンだけがレシオ2に……。なんかかわいそう。

ケン　リュウ　春麗　ガイル　ザンギエフ　エドモンド本田　バイソン

RATIO 1

ダルシムがレシオ1に……どういった調整になるのだろうか？

ブランカ　さくら　ダルシム　キャミィ

登場キャラクター勢ぞろい！　ドリームマッチ開幕迫る！

暫定版デフォルトキャラクターレシオ一覧

チーム編成とキャラ選択のカギを握る各キャラのレシオを大公開！　ただし、まだ開発中なので、変更の可能性を含んだ暫定版だ。それでも大方の設定傾向が眺められるので、参考になるかな？　画面から察するに、グルーヴが変わってもレシオは変わらないようだぞ。

その他のシステム

カウンターヒット

カウンターヒットもあるようだ。相手の技の出がかりを潰すとカウンター判定となるのだろう。気になるのはカウンターの効果だが、のけぞり時間や、空中追い打ち判定に影響が!?

スーパーコンボ フィニッシュ!?

伝統のスーパーコンボフィニッシュも、システムとして存在するようだ。これまでは点数への影響に留まっていたが、タッグ戦ゆえ、次戦以降に影響を及ぼすシステムになるかな？

スペシャルムーブ フィニッシュ

スペシャルムーブという耳慣れない用語が。ストⅢ3rdにはパーソナルアクションというものがあり、パーソナルアクションには特殊な効果が設定されていた。その延長上にあるものかな？

よい子のカルマ＆レシオ相談室　第一回

RED（以下R）：おいへーコー！　お前、今度出るカプコンvs.SNK、どのキャラ使うの？

平行ポリープ（以下＝平行）：それなんですよ～。ボクはそのことで頭がいっぱいなんですよ～。まったくカプコンも罪なことをしてくれたものです。このフレキシブルレーションシステムのおかげで、夜も眠れないほどチーム編成に悩んでいるんですよ～。

R：……。なんでそこまで悩んのよ？　どーせ、女キャラかき集めて終了なんじゃないの？　君の好きな女キャラ、いっぱいいるじゃん。

平行：いや、舞と春麗がレシオ2じゃないっすか～。だから、この2人を組んだら、もう終了なんですよ。ひどくないっすか？

R：……。その2人じゃ足りないイ？　春麗やめれば、他の女キャラと3人でレシオ1だから3人にできるじゃん。

平行：やはり、それしかボクに残された道はないようです。となると、ユリは確定としてもう一人……うっ、ひみよ～。

R：さくらにしろ、[illegible]せ。

平行：何を言っているんですか！　キングとバイスがいるじゃないですか！　キングは泣く泣く切るとしても、バイスとさくら、この二択は微妙にきついっすね（続く）。

ゲー事典　キャラ選択後にオーダーセレクトができるのって、密かに熱いポイントかも。もし、勝ち残ったプレイヤーが1試合ごとにオーダーを変えられるとしたら、乱入側とどっちが先にオーダーを決定するかで、オーダー後出し合戦になったりしないのかなぁ、とか思ったり。

CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000

カリスマ女子高生格闘家！

「ストリートファイターZERO」に初登場して以来、カプコンの多くの格闘ゲームに参戦してきた人気キャラだ。

『STREET FIGHTER ZERO2』

スーパー女子高生
SAKURA

春日野 さくら

格闘家リュウに憧れて、見よう見まねで格闘術を身につけてしまったスーパー女子高生。波動拳や春風脚、咲桜拳といったスタンダードな技があるようだが……？　未だ不明だが、さくら落としや日焼け変身なども気になるところ。

RATIO 1

「あの人を追いかけて」対決 Text: ももやん

さくら VS. リョウ

SAKURA VS. RYO

リュウと親父。どちらも高く遠い。

ス…の真空波動拳!? ほ…のスー…ボも気になるところ。

咲桜拳の…な技…認…た。リ…ウを追う者としては必須に

極限流お馴染みの…烈拳。超高速で飛んでいくのか?

春風脚っぽい攻撃もあるのかな? スカートが気になってしまうぞ。

13ヒットしている暫烈拳…はあるの…

…と飛んでいく虎煌拳ということは、「98」…っぽいぞ。

無敵の龍
RYO

リョウ・サカザキ

『龍虎の拳』、『餓狼伝説スペシャル』、『K.O.F.』……多くの作品への登場実績のあるリョウ。今回確認できた必殺技は、虎煌拳、暫烈拳、覇王翔吼拳の3種類。これを見る限りでは、『K.O.F.'98』以前のリョウをベースにしているようだぞ。

RATIO 2

※RATIOは開発中のバージョンをもとにしていて、変更の可能性があります。

CHARACTER HISTORY

SNKスタンダード

100メガショック第1弾として発表された『龍虎の拳』の主人公。極限流を極める若き武道家だ。

『龍虎の拳2』

旧キャラNOW!!

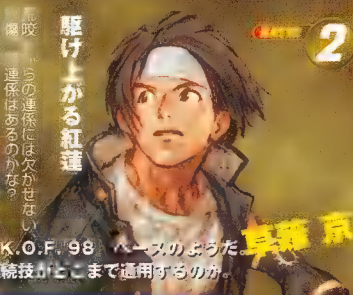
2 永遠の挑戦者 リュウ

新しいグ…ックの…トってことは…ター…ト?

新たに公開された写真の中で目を引いたのが、上の攻撃。今までのリュウにはなかった、新しい技だ。また追加技があるかが、気になる所だ。

2 駆け上がる紅蓮 草薙 京

荒咬み…らの連係には欠かせない…連係はあるのかな?

前回の紹介にもあったように、京は『K.O.F.'98』ベースのようだ。「ボディが……」(荒咬み)からの連係。連続技がどこまで通用するのか。

ゲー事典　さくら VS. リョウの対決は「リュウと間違えてリョウを追いかけてきた女子高生対決」にしようと思ったが、両メーカーさんに怒られそうなんで、やめました。今回はリョウとさくらの基本的な必殺技が公開されたが、やはり気になるのは新技関係。特にカプコンキャラのＳＮＫグルーヴでのMAX超必殺技がどうなるのか？　新情報が楽しみだ！

リーサルウエポン
人間兵器
CAMMY
キャミィ
暗殺術を駆使し、変化に富んだスタイルで相手を翻弄する。キャミィの動きは、登場した作品どれも一貫したものだ。今回公開の画面写真も、それを彷彿とさせるものばかり。この世界でも、スピードを活かした独特の戦術が楽しめるだろう。
CHARACTER HISTORY
徐々に鋭さを増した特殊性
SUPER STREET FIGHTER ⅡX
©CAPCOM CO.,LTD. 1991,1993,1994 ALL RIGHTS RESERVED.
美脚対決
Text: ちゃっきー
キャミィ VS. キング
CAMMY VS. KING
華麗なる足技の共演がここに実現！
RATIO 1
同じ蹴り技でも、ふたりのスタイルには決定的な違いがある。
キャミィのスパイラルアローが急襲！ おなじみの技だ。
万能必殺技、サプライズローズを使った幅広い戦術も楽しみ。
キャミィといえばコレ、スピンドライブスマッシャーだ。
SNK CORPORATION ©1994
CHARACTER HISTORY
充実の一途をたどる正統派
龍虎の拳2
蹴撃の達人
KING
キング
ムエタイならではの鋭い蹴り技は、ここでも健在！ 発覚している技から類推されるのは、『K.O.F.'99』バージョンのキングだ。ただ、もともとの技数が多いだけに、まだ見ぬ技も多数ある。バリエーション豊かな攻めは完全再現されるのか!?
RATIO 1
旧キャラ NOW!!
八神庵
復讐の紫炎
RATIO 2
すでに紹介済みの闇払い、八酒杯に加え、鬼焼きと八稚女を確認。いよいよ出揃ってきた雰囲気が漂う。写真の技も、庵ならではの特殊技だ！
ケン
烈炎の昇龍
通常技の一文字蹴りやスーパーコンボの神龍拳など、次々とおなじみの技が発覚していく中で、見なれない技の写真が登場。新必殺技なのか？
RATIO 2
ゲー事典
キャミィ&キング：登場していない技もまだまだあるけれど、キャミィのフーリガンコンビネーション、キングのベノムストライクあたりはおそらく確定でしょう。キングの場合は、もともとの技数が豊富なだけに、期待が大きい感じ。『K.O.F.』で連続技の軸になっていたミラージュキックやサイレントフラッシュあたりが、性能も含めて気になるところですな。

CHARACTER HISTORY

ZERO3時代の落胆

初登場作品は『ストII』。マイナーチェンジを繰り返し、徐々に強くなった。ZERO3では……。

STREET FIGHTER II

豪快スモウパワー

E.HONDA

エドモンド本田

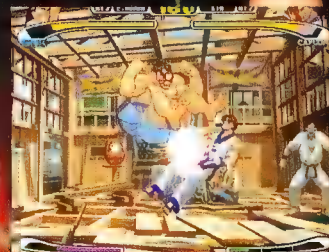
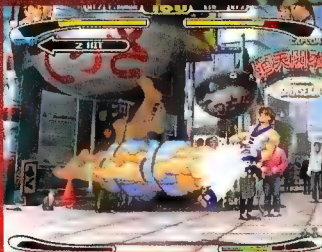
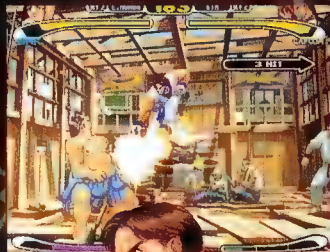
スーパー頭突き、百裂張り手、百貫落し、大銀杏投げ、スーパーコンボの鬼無双など、シリーズを通して見られた技はすべて健在のようだ(大蛇砕きの存在は気になるが……)。グラフィックから判断するに、やはりベースは『ZERO3』か!?

国技対決

Text: 若人

エドモンド本田 VS. キム・カッファン

E.HONDA VS. KIM

母国の名誉をかけた熱い闘いが今!

空中必殺技の飛翔脚。『K.O.F.』ベースのようだが……。

マヤ、E.本田の象徴ともいえる、必殺の大銀杏投げが炸裂!!

[illegible]の張り手を連続で繰り出す。百裂張り手。キムがのけぞる!

スーパー頭突きと思いきや、[illegible]ボの鬼無双だ。

百[illegible]蹴り技を叩き込む! キムの[illegible]番、鳳凰脚のようだ。

E.本田の十八番、百貫落し。100kgを超える巨漢が宙を舞う!

RATIO 2

CHARACTER HISTORY

手数の多さで圧倒する熱血漢

常に安定した強さを発揮してきたキム。中でも、彼の黄金時代と呼べるのは『餓狼伝説SP』だろう。

『餓狼伝説SPECIAL』

渾身の正道

KIM

キム・カッファン

作品によって技の性能、種類が異なるキム。はたして、本作は、どの作品がベースになっているのだろうか? 非常に気になるところだ。現在確認できている必殺技は、画面写真にある通り、飛翔脚と鳳凰脚。ほかの技の存在やいかに!

RATIO 2

※RATIOは開発中のバージョンをもとにしたもので、変更の可能性があります。

旧キャラNOW!!

RATIO 2

不知火舞

妖艶なる舞踏

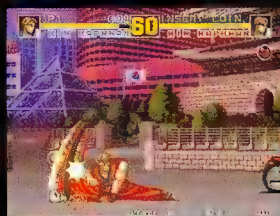
回転龍炎舞。やや斜め上へ攻撃を繰り出しているが……。

龍炎舞以外にも、必殺忍蜂や超必殺忍蜂を確認。また、前々号では花蝶扇らしき技も掲載されている。基本必殺技はすべて明らかになったぞ。

RATIO 2

春麗

魅惑の脚線美

ダメ[illegible]か? それともコマンド系か? 非常に気になるところ。

春麗の技に対空系必殺技の天昇脚があることが判明! この技が存在しているということは、スーパーコンボに覇山天昇脚があるのだろうか?

ゲー事典 E.本田とキム。この2キャラの共通点は、母国の格闘技の素晴らしさを伝えるために闘っていること以外に、日々の鍛錬を欠かさない努力家であることと、弟子思いのやさしさを持つ、いい人であるということがある。でも、E.本田は「ストII X」時代の印象のせいか、どうもいい人には思えないんだよな■~。なんとなくヒール感漂うっていうか……。

ヨーガの奇跡
DHALSIM
ダルシム

初代ストⅡで登場して以来、『ZERO』シリーズや『VS.』シリーズなど、多くのカプコン作品に登場してきたダルシム。伸びる手足に、火を吐くところまではお約束だが、気になるのは作品ごとにかなり差のある超必殺技。今作はいかに？

CHARACTER HISTORY
最強の座を争ったストⅡ時代

『STREET FIGHTER Ⅱ'』

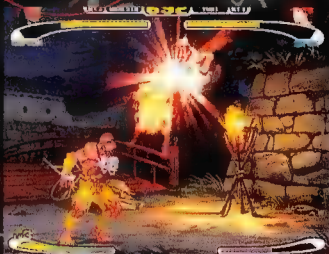
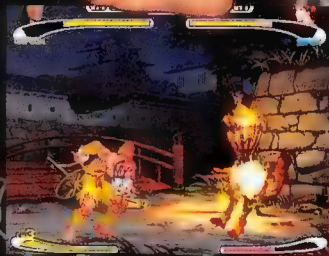
伸びる手足でオールレンジ攻撃を可能にした、元祖・遠距離戦型キャラ。レシオは1になるようだが……。

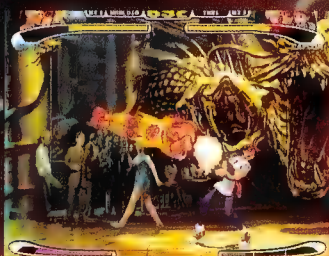
伸び伸び対決!?

Text: RED

ダルシム VS. ユリ
DHALSIM VS. YURI
伸びる者と、伸び伸び育った者の闘い

お馴染みの必殺技、ユリちょうアッパーが、ダルシムをとらえた。

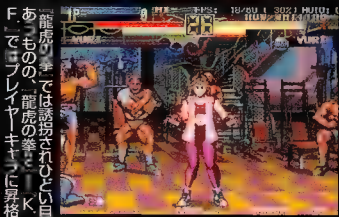
RATIO 1

ダルシムの防衛ラインは強固だ。ヨガブラストでユリを迎撃。

カプコングルーヴのユリ。この覇王翔吼拳は何レベルかな？

敵を近寄らせないのがダルシムの基本。ヨガフレイムで焼きつくせ。

ダルシムの象徴的な突進技、ドリル頭突きの洗礼を受けるユリ。

対空技を外したのか？ 雷煌拳がダルシムにヒット！ ここからが勝負だ！

CHARACTER HISTORY
誘拐されても「よゆうッチ！」

『龍虎の拳2』

『龍虎の拳』では誘拐されひどい目にあうものの、『龍虎の拳2』と『K.O.F.』ではプレイヤーキャラに昇格。

逆転よゆうッチ
YURI
ユリ・サカザキ

『龍虎の拳』で人質として登場、『龍虎の拳2』ではじめてプレイヤーキャラになった。その後は『K.O.F.』シリーズに登場、女性格闘家チームや龍虎の拳チームの一員として出場している。極限流らしい、スタンダードな技を備えた扱いやすいキャラだ。

よい子のカルマ&レシオ相談室
第二回

——前回までのあらすじ——

己の欲望のため、究極の女性格闘家チーム編成の完成を目指す平行ボリープさん。レシオの割に旨み(？)が少ない。レシオと春麗を切り、宝塚もちょっと……とキングにも別れを告げたものの、さくら or バイスという(彼にとっての)究極2択の壁にぶち当たり、相談室のREDさんに助けを求めるが……。

R：あ〜イライラする。微妙にしかきつくないんなら、さっさと決めろよ！ はい、もうさくら、さくら。は〜い、決定決定〜。

平行：やはりぼく的にはバイスも捨てがたい気がしてきました。うっっ、ぴみょ〜！

R：……。舞もやめれば、女キャラ4人チームにできるんじゃないの？

平行：いや、それはないですね。舞の場合、上半身と下半身でレシオ1ずつあると考えれば、充分、もとがとれます。舞のレシオ2は仕方がありませんよ、ええ。

R：どんな計算なんだよ。おめ〜、ただのエロだろ……。

平行：だいたい、なんであかりとか香澄がいないんですかねぇ〜。あと香緋とか？ うっっ、ぴみょ〜！

R：君ね〜、ゲーム以外のこともしたほうがいいよ(続く)。

ゲー事典　今回、ダルシムのレシオが1に設定されそうなのがちょっと意外。これまでは比較的安定した強さを持っていたキャラだけに、どのような調整になるのか気になるところだ。

CHARACTER HISTORY

一撃必殺!? タイガーショット

ストIではタイガーショットをくらえば半分、ガードで1/4持っていかれた。ま、ラスボスだしね。

「STREET FIGHTER」

隻眼の帝王
SAGAT

サガット

初代ストリートファイターのラスボスにして、『ストII』シリーズ、『ストZERO』シリーズのすべての作品に登場しているムエタイの帝王。リュウとの宿命の闘いに決着なるか！

RATIO 3

隻眼対決
サガット VS. ルガール
SAGAT VS. RUGAL

Text: C-LAN

記念すべき「初代」の帝王同士が激突!!

ダークバリアーでソニックブームを軽くいなすルガール。

タイガーレイドが深々と突き刺さる。場所はゲーセンらしい。

必殺技ギガンティックプレッシャーも気になるね。

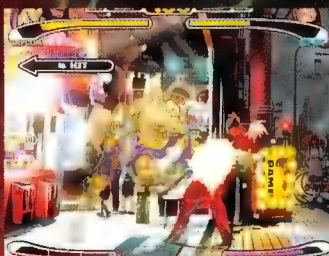
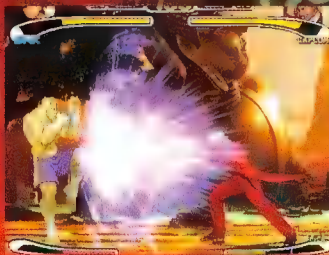
切れ味抜群ジェノサイドカッターがサガットを撃退。

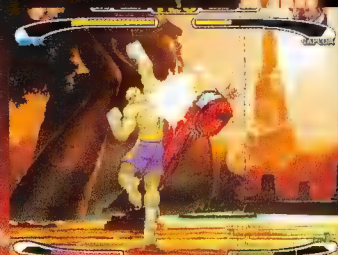
カイザーウェーブをタイガーショットで相殺。この対決の軍配は？

タイガーブロウが[illegible]！ 今回の対空性能はいかに？

虐殺の交響曲
RUGAL

ルガール・バーンシュタイン

『K.O.F.』の主催者で初代『'94』のラスボス。『'95』、『'98』ではオメガルガールとして復活した。プレイヤーキャラとしては『'98』に続いて2回目となる。今回は『'94』をベースにした燕尾のスーツで闘う。

RATIO 3

※RATIOは開発中のバージョンをもとにしたもので、変更の可能性があります。

CHARACTER HISTORY

『K.O.F.』のボスといえばこの人

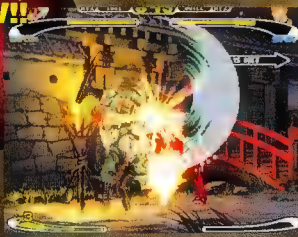
サガット同様、『K.O.F.'94』ではCPUキャラだったため、その強さはハンパじゃなかった。黒豹が助っ人。

「THE KING OF FIGHTERS' 94」

ワイルドウルフ テリー・ボガード

RATIO 2

テリーの必殺技はパワーウェーブ、バーンナックル、クラックシュート、超必殺技はパワーゲイザーが確認されている。ほかにもあるかな。

おなじみクラックシュートがサガットのタイガーニーと激突。

音速の両断 ガイル

RATIO 2

伝統の二大必殺技、ソニックブームとサマーソルトキックは当然健在だが、ほかの必殺技は未確認。豊富な特殊入力技や空中投げに期待。

超必殺技のサマーソルトストライク[illegible]

ゲー事典 隻眼、ラスボス、復讐、長身、突進系スーパーコンボ（超必殺技）etc.……そんなキーワードでつながるサガットとルガール。両者とも長身なだけに、しゃがんでも座高が高そう、なんていう憶測はともかく、ともにレシオは3。3段階のレシオがそれぞれ具体的にどういう形でキャラクターに反映されるのかは不明だが、その強さにはかなりの期待が持てそうだ。

狂える猛牛
M.BISON
バイソン

グラフィック的には『ZERO3』をベースにしている雰囲気の漂うバイソン。あいかわらず拳に命をかけている様が写真から伺える。立ちパンチやクレイジーバッファローなどの技はかなり有効に使えると思われ、今からその強さが思い浮かぶ。

CHARACTER HISTORY

拳で一世風靡した悪役ボクサー

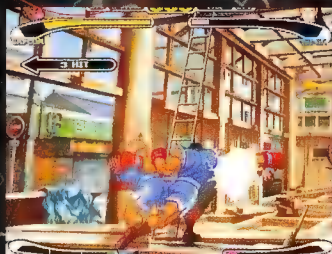
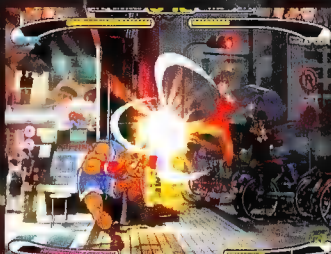
すべてがパンチで構成されているバイソンは、マニアックなプレイヤーに愛され続けている。

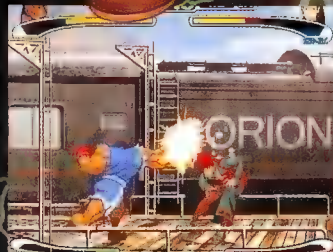
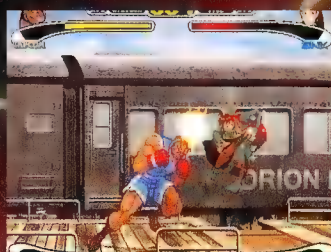
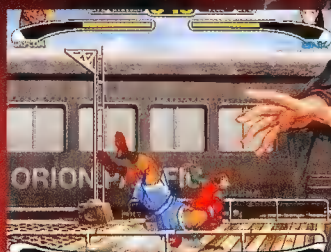
『STREET FIGHTER Ⅱ'』

巨悪の急先鋒対決
バイソン VS. バイス
M.BISON VS. VICE

Text: MVP

私を倒せば話は進むが、それは無理な相談。

RATIO 2

It's Crazy!! 5回の咆哮、今回は変化があるのだろうか？

レイヴナス炸裂。見事な脚線美で、小娘にはない魅力にあふれるバイス。

この爬虫類ライクな姿勢にコアなファンは多いことだろう。

立ち強パンチと思われる技での牽制合戦はバイソンの勝ち〜。

この技に無敵時間があると、かなりイケてるんだよねえ。

ネガティブゲインの性能に期待のかかるバイス。足で挟め！

CHARACTER HISTORY

爬虫類的美観の漂う冷血秘書

[illegible]ねちねち、投げでゴッソリの基本スタイルは今回も健在か？

『THE KING OF FIGHTERS' 96』

魅惑の裁断
VICE
バイス

投げ系キャラだが、打撃もなかなか強かったバイス。写真を見る限り、その性能にかげりは見られない。気になるのはネガティブゲインの性能かな？　新グラフィックでますます妖艶さの増したバイス。切れ味の良い必殺技が画面で動く日に期待！

RATIO 1

旧キャラNOW!!

暴走トレイン
バイソン

ベアボンバーと見せかけて新技？ [illegible]テンボンバーか？

気になる投げ関係の技がついに公開。一見ベアボンバーに見えるこの投げは？　コマンドはなんとなく1回転でダメージは見ての通り必殺級だ。

RATIO 2

赤きサイクロン
ザンギエフ

スクリュー健在。おいしい得物がたくさん増えたわけだ

バニシングフラットやダブルラリアットなど、闘いに必須となる技が確認された。あとはシステム。前転やダッシュがあるザンギエフって妙。

RATIO 2

ゲー事典　**タイムカウントについて**：写真を気になるものの1つにタイム表示が挙がると思う。3ケタの表示は前例が思い浮かばず、なおかつそのカウントスピードも気になるところ。決着が付くまでのキャラ数が多いので、いったいどういう数え方をしていくのかが非常に興味深い。もしも1カウント1秒だとしたら……16分39秒？　それはなさそうかな。

仮面に隠された狂気

ナルシストであるバルログは、戦中の身のこなしも華麗。美学に対して異様な執着を持っている。

『STREET FIGHTER II'』

仮面の貴公子
BALROG
バルログ

初代『ストII』に四天王キャラの1人として登場。2作目となる『ストIIダッシュ』でプレイヤーキャラとなる。プレイヤーキャラとしては、スピードとリーチを活かした、キャラ設定どおりのサディスティックな攻めで対戦相手を苦しめる。

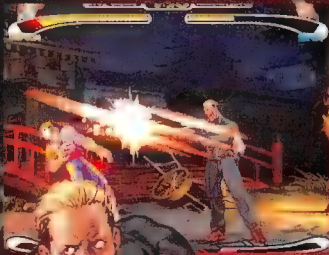
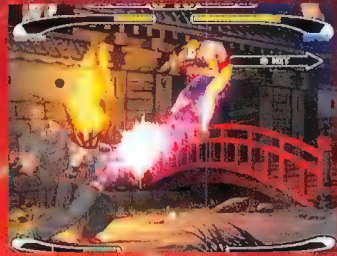
RATIO 3

サディスト対決

Text: RED

バルログ VS. 山崎

BALROG VS. YAMAZAKI

狂気＋リーチの激突！

驚異的なリーチを誇る山崎の必殺技「蛇使い」がヒット！

これは恐らく、超必殺技だろう。エフェクトもごつい。

ドリルのようなエフェクトだが、どうやら必殺技のようだ。

空中必殺技フライングバルセロナアタックが山崎を襲う。

バルログを象徴する空中必殺技、イズナドロップ。

スカーレットテラーにも見えるが残像が……新超必殺技なのか？

私刑執行人
YAMAZAKI
山崎 竜二

『餓狼伝説3』の中ボスとして初めて登場。『リアルバウト餓狼伝説』からプレイヤーキャラになり、『K.O.F.』シリーズにも登場。その独特のキャラ設定に魅了された固定ファンは少なくない。常に安定した強さをキープしてきたキャラだ。

RATIO 3

CHARACTER HISTORY

オロチの血を受け継ぐ極道者

『K.O.F.』シリーズにおいては、オロチ八傑集の1人という重要な設定があるキャラでもあった。

『REAL BOUT餓狼伝説』

※RATIOは開発中のバージョンをもとにしたもので、変更の可能性があります。

よい子のカルマ&レシオ相談室

第三回（最終回）

前回までのあらすじ
[illegible]だけ[illegible]レシオ2で[illegible]語る平行ポリーフさんの姿を見て、現代社会の[illegible]深く病巣をかいま見た[illegible]Dさんズ。このままで[illegible]日本の[illegible]リーマンさんへの必死の説得が続く[illegible]。

平行：いや～ザンギとライデン、2秒でキャラ[illegible]のDさんに、そこまで言われたくないっすよ～。

R：誰がザンギ&ライデンやるっつったよ？

平行：じゃあ、どんなキャラを使うんですか。

R：それは…ザンギですよ。

平行：ほら～。

R：今作は[illegible]まだ完全に[illegible]たワケじゃないんだけど、山崎とか、微妙に[illegible]けど、レシオ3だから、ザンギと組めねえんだよ。

平行：たしかに、レシオ2のキャラと、このキャラで組みたい、という悩みは深刻ですね。うっ、ひみよ～。

R：…深刻っつ～か、現実にどうしようもないから。微妙じゃないから[illegible]悩めるレベルじゃないから。

平行：そっか～！　悩めそうでの[illegible]大いなる可能性であることとなってるね

R&平行：[illegible]（笑）

バルログと言えばツメ。『スパII X』では外された後も落ちているツメを拾えば再装着できたし、『EX2』ではコマンドで再装着できた。さて、今作のバルログはどうなる？

戦慄の魔人
VEGA

ベガ

『ストリートファイター』の世界ではボスキャラクター格として君臨するベガ。圧倒的なパワーとスピードを兼ね備えた必殺技の数々で、歴々の作品では強さを誇ってきたキャラクター。今回も強さの比重は大きく置かれ、レシオは3設定に?

RATIO 3

CHARACTER HISTORY

帝王の時代は、ここから始まった

歴代の中でも過去最強を誇った『ストIIダッシュ』のベガ。デビュータイトルで強烈な印象を与え

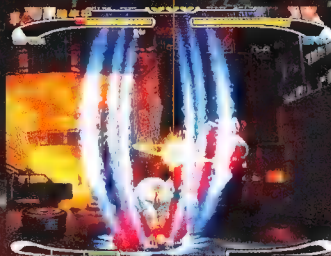
『STREET FIGHTER II'』

ラスボス対決
ベガ VS. ギース
VEGA VS. GEESE

Text: がっちん

力と技、そしてプライドが激突する

地上を這う飛び道具といえば、烈風拳。はたしてダブル烈風拳、疾風拳の存在は!?

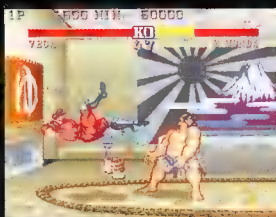
サイコクラッシャーをモロにくらうギース。その強さから、スーパーコンボ扱いのこともあったが?

伝家の宝刀レイジングストームが火を噴く! カスタムコンボグルーヴだとスーパーコンボ扱いか!?

ベガの第二の突進技、ダブルニープレスか。ガード後のスキの大きさは?

新技!? 2ヒットの表示に注目。モーション的には中段にも見える。

これは見まごうことなき雷鳴回し蹴り。少々特殊な技だけに、その特性が気になる。

CHARACTER HISTORY

スパイは二度蘇る 名悪役は三度蘇る

英語なまりの日本語、当時強烈な印象を与えた「当て身」技など、エポックメイキングなキャラクターだ。

『餓狼伝説SPECIAL』

悪のカリスマ
GEESE

ギース・ハワード

サウスタウンという街を影で牛耳るほどの権力を持っているギース。古武術を身につけ、自分の力を頼りにここまでの地位を築いてきた。今回レシオ3になりそうなギースだが、この作品において、その強さ、いかほどのものだろうか!?

RATIO 3

写真は雷光拳だろうか。このほか、基本必殺技の居合い蹴りなどの存在も確認された。K.O.F.2000では復活した反動三段蹴りの復活なるか?

ストIIから受け継がれる代表的な技、やはりあったローリングアタック。電撃も絶好調で、野生のパワーはとどまるところを知らない。

ゲー事典 **ボスといえば最終面**：ベガ、ギースとくればやはり初登場のCPU戦、最終面を思い出す。信じられないような強さで、次々と挑戦する我々プレイヤーに応えてくれた。さらに、どちらも最終面という緊張感をあおり立てるBGMも、独特の雰囲気を持っていて忘れられないものだ。本作でも、あの素晴らしいBGMが聞けるのだろうか?

彩京発、ファンタジーシューティングの決定版！

Dragon Blaze

今年の彩京は一味違う？　秋に発売予定のドラゴンブレイズは、ドラゴンを操る戦士たちによるファンタジーシューティングだ！

Text：善之字元帥

※記事の内容は開発中の情報をもとに作成されているため、実際のゲームシステムは変更される場合があります。

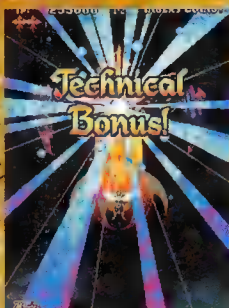
新シリーズ、見参！

毎年恒例となった秋の彩京シューティング。今年はストライカーズ？それともガンバード？　と誰もが思っていたところだが、発表されたのはドラゴンブレイズと銘打たれたまったくの新タイトル。まだ詳細については判明していないものの、資料を見る限りではどうやらこれまでの縦スクロールシューティング路線を引き継ぎつつも、自機の操作系にドラゴンを操る独特のシステムをも搭載しているようだ。今回はその第一報として、簡単なゲームシステムとキャラクターについて紹介していこう。

また、今回のイラストレーターは、「ブギーポップは笑わない」「隣り合わせの灰と青春」で話題の緒方剛志氏。氏のデザインがゲーム画面でどのように表現されるか、ファンの方は要チェックだ。

巨大な亀の姿をした、太陽と月の神によって支えられる4つの世界「アヴァロン」。
この平和であった世界に、突如として魔界の王が現れた。
2000年前に、太陽と月の神によって封印された魔界の王は、
復讐として4つの世界を狂気と殺戮が支配する世界に作りかえようと企んだ。
手始めに、この世界を支配する月の神に目を付けた魔界の王は、
その心を闇の力で支配してしまう。
闇の力で操られた月の神は、次々と人の心や姿を醜いものへと変えていき、
世界は混沌の渦の中に巻き込まれ始めた。
変わり果てた世界を見た太陽の神は、元の平和な世界に戻すため、
4人のドラゴンナイトに魔界の王打倒を託すのだった。

ゲー事典 キャラセレ画面と隠しキャラ：近年の彩京シューティングは、キャラクターセレクト画面に「？」マークがあり、そこにアインやX-36などの隠れキャラが出現するというパターンが常だった。しかしドラゴンブレイズに「？」マークは存在しないため、今回隠れキャラはなさそう。世界観がファンタジーだけに、マリオンが出てきたら面白そうなんですけど、彩京さんどうッスかね？

このゲームでは、ドラゴンと主人公をどうやって操るのか？　現在判明している情報をお伝えしよう。

基本はガンバード2＋α？

ドラゴンブレイズは、レバー＋3ボタン操作。3つのボタンはそれぞれ、ショット、ボム、ドラゴンと主人公の合体&分離に使用する。最も特徴的なのは合体&分離ボタンだが、これには分離の際にドラゴンを接近攻撃として使える機能もあるようだが……。ガンバード2の操作系に新システムを搭載したものと考えればいいのだろうか？

ストライカーズ1999でおなじみの、テクニカルボーナスシステムも採用されている。

MAIN&SUB SHOT

最も基本的な攻撃がメインショット&サブショット。これまでの同社のゲームシステムからいって、パワーアップアイテムで3〜4段階強化されるタイプと判断して間違いないだろう。これらショットを敵に撃ち込むことによって、マジック（後述）を使うために必要なゲージが溜まっていく。

MAGIC

ストライカーズやガンバードの溜め撃ちに相当するシステムが、このマジックだ。これはゲージを消費して強力な魔法攻撃を行なうというもので、ドラゴンと主人公の状態（合体時と分離時。これについては後述）によって威力と攻撃範囲が変化する。写真を見る限り、ストライカーズにあったようなレベルの概念は存在しないようだ。

DRAGON

合体&分離ボタンを押すことによって、ドラゴンを飛ばす攻撃を行なう。この攻撃はガンバード2の接近攻撃に相当するもので、かなりの攻撃力をそなえているようだ。分離後にボタンをもう一度押すとドラゴンを呼び戻すことができるが、分離後にドラゴンと主人公のショットが変化するかどうかは不明。続報を待つべし！

MAGIC BOMB

緊急回避用のボムで、使用可能回数はマジックゲージ横のボムマークに表示されている。主人公キャラが駆るドラゴンには属性が設定されているので、それぞれの属性の攻撃を行なうことが予想される。ひょっとして、敵キャラにも属性が設定されていて、その属性との相性でボムの効き具合が違うとか？

ゲー事典 連射ボタンについて：ドラゴンブレイズは3ボタン仕様のため、ショットボタンに連射をつけるなら4つめのボタンが必要になる。通常、シューティング用のコンパネは3ボタン仕様のことが多いため、連射をつけるなら6ボタンコンパネを改造することになりそう。あらかじめ、行きつけのお店に6ボタンコンパネを用意しておいてもらおう！

CharacterS

プレイヤーが使用可能なキャラは全部で4人。緒方剛志氏による美麗イラストに注目！

ドラゴンも重要！

いままでの彩京シューティング（5～6キャラ）と比べると、ドラゴンブレイズのプレイヤーキャラ（4キャラ）はやや少なめ。しかし、ドラゴンもプレイヤーキャラの一部と考えると、それぞれの個性はかなり強くなることが予想される。主人公だけでなく、彼らの駆るドラゴンにも注目しよう。

幕間デモ。2人同時プレイの場合、ストーリー展開はどのように変わってくるのだろうか？

天翔ける竜騎兵

クエイド Quaid & FireDragon

ショット	ファイヤーショット
サブショット	ホーリーランス
合体マジック	バーストランス
分離マジック	ファイアーブレス
マジックボム	カオスフレアー

大海原の少女

ソニア Sonia & AquaDragon

ショット	バブルショット
サブショット	フリーズアロー
合体マジック	ダイアモンドダスト
分離マジック	アクアブラスト
マジックボム	トライデントラッシュ

ゲー事典 ドラゴンの属性：主人公の操るドラゴンにはそれぞれファイヤー、アクア、サンダー、スカルという名前がついている。このゲームの裏設定には、世界の魔法均衡を地・水・火・風の4つの魔石が作っている、というものがあるので、どうやらドラゴンの属性もこの4つに当てはまりそうだ。

ショット	サンダーショット
サブショット	プラズマハンマー
合体マジック	ライトニングハンマー
分離マジック	ギガウェイブ
マジックボム	サンダーブレイク

ショット	ソウルショット
サブショット	マジックソード
合体マジック	デスクラッシュ
分離マジック	ヘルスピン
マジックボム	ダークスティンガー

HISTORY OF PSiKYO SHOOTING

'93年の戦国エースから始まった彩京のシューティングは、縦画面モノに支えられてきた。途中、いくつかの横画面シューティングが発表されるも、同社ラインナップの中心が縦画面シューティングにあることは明らかだ。ドラゴンブレイズは、今後の縦画面シューティングを担う新シリーズとなれるのだろうか？

年				
1993	戦国エース			
1994		ガンバード		
1995			ストライカーズ1945	
1996	戦国ブレード			
1997			ストライカーズ1945Ⅱ	
1998	ソルディバイド	ガンバード2		ゼロガンナー
1999			ストライカーズ1999	スペースボンバー
2000	ドラゴンブレイズ		ストライカーズ1945PLUS	ガンスパイク

ゲー事典　ドラゴンと分離時の主人公は？：主人公たちはドラゴンを分離させた後も、自力で飛ぶことができるようだ。次ページの写真をよ～く見ると、羽の生えたクエイドと、数珠状の物体（オリハルコン？）に囲まれて空を飛ぶロブの姿が映っているぞ。これによって、ドラゴンを分離した後は移動速度が落ちるというシステムが存在することも予想されるが……？

Dragon Blaze

Stage

沼地や海の底など、ドラゴンブレイズの舞台は変化に富む。少しだけそのステージをのぞいてみよう。

おなじみランダム面も存在

彩京シューティングといえば、前半の3～4ステージの配列がランダムに変わるシステムが有名。通称「ランダム面」と呼ばれるこのシステムは、ステージの配列ばかりでなく、難易度まで変化させるので、何度プレイしても新鮮な気持ちで遊べるのが特徴だ。

そしてもちろん、ドラゴンブレイズもこのシステムが採用されている。全7ステージのうち沼地、海中、砂漠、森林の4ステージがランダム面、その後5～7ステージが固定順となっているので、どんなステージ配列がきてもクリアできるように、それぞれのステージをきちんとパターン化していこう。

後半ステージに待ち受けるのは一体どんな敵なのだろうか？

全7ステージの構成

RANDOM stage

Shaba

???

???

地殻変動を繰り返す海中。
地形隆起で突然現れる敵に注意せよ！

沼地上空の敵を追い払え！
濃霧の中で苛烈な空中戦が展開される。

魔王に侵略されていた大聖堂。
神殿のむこうに、魔界への扉が待つ。

広大な森が侵略されていた。
変異した植物が襲いかかる！

高速で巡航する略奪旅団を追撃！
激しい砲火に耐え、司令船を撃滅せよ！

発売までしばし待て！

実に魅力的なフィーチャー満載のドラゴンブレイズ、彩京によると発売は9月を予定しているとのこと。実際にプレイするのはもう少しガマンしなければならないけど、次号の本誌ではもっと突っ込んだシステムについて紹介する予定。今回は不透明な部分が多かったドラゴンの操作系やスコアのシステムなどに関する疑問は、次号を読めば解決するぞ（多分）！

ゲー事典 ステージと主人公：沼地・海底・砂漠・森林の各ステージと主人公たちを照らし合わせてみると、クエイド→砂漠、ソニア→海底、ロブ→森林、イアン→沼地という具合に当てはまる。ひょっとして、前半ランダム面は主人公たちの故郷という設定かも。以前、ソルディバイドにもそういった設定があったしね。

BEAT MAXIMUM

弾けるビートを掴み取れ!!

日々進化を続けるビートマニアシリーズに、
今月も新顔がお目見え！
ますます広がる、底が見えないシリーズ展開に
驚愕[illegible]至たゾーっと。

INDEX

CHECK 1

ビーマニシリーズに[illegible]！

『パラパラパラダイス』

次のビーマニは「パラパラ」だ！　若者文化の急先鋒・パラパラとビーマニシリーズがドッキング！　その名も「パラパラパラダイス」!!

コナミが持つ音ゲーのノウハウと、ユーロビートのシェアNO.1・エイベックスがガッチリと手を組んで、まったく新しい音楽ゲームを作り出した！

ゲームのルールは、流れる曲に合わせ、画面下から流れてくる矢印のオブジェにタイミングを合わせる、というお馴染みのシステムとなっている。今回の「パラパラパラダイス」では、現在絶賛稼働中の『DanceManiax』と同じく、非接触型入力デバイスを使用。更なるプレイの幅を広げることに成功している。

一見、モビルトレースシステムに見える筐体だが、この筐体の上部に取りつけられたセンサーが手の動きを感知して、ゲームを行なうという案配。

パラパラの振り付けを覚えて、最新ムーブメントに乗り遅れるな！

ビーマニシリーズを[illegible]達には、馴染みやすい画面構成となっている[illegible]。

※画面は[illegible]ものです。

CHECK 3

登場！ 究極にして至高のベスト盤！

bemani infomation

ビーマニフリークに嬉しいお知らせ！　なんと、往年のビートマニアシリーズの名曲を一堂に集めたベストアルバムが登場！

以前行なった、プレイヤーの人気投票を元に構成された、納得のナンバーがズラリと勢揃い！　気になる収録曲リストは、65Pのインフォメーションコーナーに掲載！

CHECK 2

今年の夏は『DDR』でキメ!!

いよいよ発売された『DDR 3rdMIX PLUS』を徹底解析！

話題のコリアンダンスミュージックに加え、異様に気合の入ったコナミオリジナルミュージックと、東芝EMIのダンスマニアの楽曲が織り成すダンスフロアの熱気が、君のステップをさらに加速する！

これからDDRを始める人にも(始めたい人にも！)、分かりやすくシステムを解説！　4th発売も目前に迫る中、予習も兼ねて一読の後にゲーセンに走れ！

DanceDance Revolution 3rdMIX PLUS

全国のゲームセンターを必要以上に熱くした、「DanceDanceRevolution 3rdMIX」が装いも新たに帰ってきた！
従来のコンセプトである「DanceMania」からのチョイスに加え、韓国で大ヒットした「コリアン・ダンスミュージック」を新たに加え、これまでとは一味違うノリで迫る新生DDR！　今年の夏はコイツでクールに決めようぜ！

Text:[illegible]健康

奇しくも季節は太陽燃え盛る夏！　何が奇しくなんですか？　と自問自答&自作自演してみる私ですが、要はこのカコミは「君もこの夏、DDRで心地よい汗を流してみないかッ!?」なる提言をしてみたいわけで。
「夏休みの間に、何かに青春の迸りをぶつけてみたい」とか「夏休みの間に体力パラメーターを上げたい」とか「ワンサイズ下のジーンズを履きたい」もしくは「西モ店内にいるガキどもを圧倒するような、一回りビックなダイナマイトソウルを手に入れたい」と言う君！　そんな時こそDDRよDDR！
今まで敬遠してきたアナタも、何となく出遅れてしまったアナタも、この夏の熱波に乗じて、一度コインを入れてみてはどうでしょうか?
テストや仕事じゃないんだから、ホント〜にマイペースで遊んじゃって全然OKなんですよ〜。なにも、最初からうまくなければいけないって法があるわけでもなし、「よし、ちょっくらやってみっか」という軽い気持ちで始めてみてくださいよ。
夏は何かと開放的になる季節。この機を逃さず、「面白かったらめっけもんだよね」的なノリで、まぁコインを入れてみてちょーだいよ。

桃杏和尚も推薦♥

脱衣門の主を務める桃杏和尚じゃ。煩悩を[illegible]めんがため日夜切磋琢磨しているワシじゃが、何をするにも基本となるのは体力じゃ。貧弱な身体には貧弱なカルマしか宿らぬでな。
DDR、すなわち脱衣脱衣レボリューションを起こすため、レッツステップじゃ。

見さらせ！これが「PULS」の証じゃい!!

大陸産ダンスミュージックをくらえ！

今回の「PLUS」最大のセールスポイントとも言えるのが、この作品でDDRシリーズ新登場となった「コリアンダンスミュージック」だ。
日本のお隣、韓国でバキバキにヒットした選りすぐりのダンスナンバーを、DDRへとコンバート！　今までのメインストリームであったDanceManiaともKONAMI Originalとも違う、独特のコリアン節を味わえるぞ。
ひょっとしたら、これからのDDRシリーズのレギュラージャンルになるかも!?

国産ナンバーも負けちゃいねぇ！

注目されるのはコリアンダンスナンバーだけじゃない！　「PLUS」では、コナミオリジナルのダンスナンバーも大幅にパワーアップ！
DDR solo2000から移籍した人気のナンバーを始め、先日発売された家庭用DDR3rdに収録されていた新曲もバッチリ収録！
従来のDDRには無かったタイプのダンスチューンも加わり、よりバリエーション豊かなステップが楽しめる！　DDRっ子は速攻でチェック必至と言えましょう。

SELECT COURSE 4
CAPRICE
断然ナウい!!

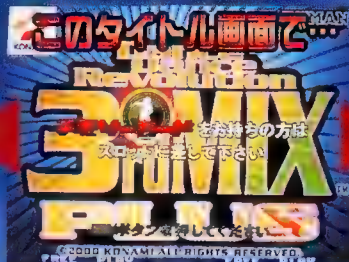
リンク機能も当然ある！

DDRの楽しさをさらに広めるのが、家庭用との相互互換！　プレイステーション版「DDR3rd」を使って、自分だけのステップパターンの編集や、ノンストップモードの曲順のオーダーなどができちゃうのだ！

夏こそDDR！　と意気込みたい今日この頃だが、季節柄を考えると、プレイの際の発汗量にもビーケアホーしたいところ。大きめのハンカチもしくはタオル、制汗スプレーなどを用意しておくと、何かとよさげっぽいぞ。

つまりは、これ一台で賄えるってワケよ!!

ゲーセンのDDR3rdがPLUSになるのはいいけど、普通の3rdも遊びたいなぁ……と危惧するマニアな君に朗報！
このDDR3rdMIXPLUSには、従来の「DDR3rdMIX」に加え、いにしえの「DDR2ndMIX」も収録されているのだ！
コイン投入時に表示されるタイトルクレジット画面で、右選択ボタンを2回押すと「DDR3rdMIX」を呼び出すことができ、逆に左選択ボタンをその限り2回押すと、「DDR2nd」モードを楽しむことができるってわけ。
要は、この「DDR3rdMIX PLUS」一台あれば、世界中のDDRが楽しめると言う事だね。

選択ボタンを2回押しで「DDR2ndMIX」モードが出現するが、このPLUSに収録されている「2ndMIX」は、従来の2ndMIX収録曲に加え、初代DDR収録曲をも網羅しているのだ。
久しぶりに2ndMIXで暴れしたいと思った時や、2年前のあの日に帰りたいと思った時などは、遠慮なく呼び出してプレイし倒してくれ。

コインを入れて、続けざまに何事も無かったかのようにスタートボタンを押すと、この夏一番ホットでクールなダンスゲーム「DDR3rdMIX PLUS」をプレイすることができる。
全17曲で構成された新曲群は、きっとチミらのダンス熱をこれみよがしに盛り上げてくれることは請け合いなので、親の仇を取るぐらいの意気込みでプレーしよう。

従来の「3rdMIX」を楽しみたい方はこちら。収録曲などはそのまんま3rdなので、引き続き極めたい方は存分にのびのびとプレイするといいだろう。
おさらいの意味も込めて、ひととおり全曲プレイしてみるのもオツだろう。

充実のシステム群で、幅広いプレイスタイルをサポート！

『DDR3rdMIX PLUS』には、プレイヤーの腕前や遊び方に幅広く対応する、各種システム＆モードが搭載されているぞ。
3rdMIXから採用された3種類のゲームモードは今作品でも引き続き採用されており、DDR初心者の方にお薦めの「SOFT」、全3ステージで構成された、従来のゲームモードとも言える「NORMAL」、チョイスした4曲&あらかじめセットされた4曲を連続で踊ることができる「NONSTOP」、これら3つのモードから選択することができる。
「3rdMIX」で存在した難易度モード・BSはノーマルモードに統合され、曲ごとに「BASIC」「ANOTHER」「MANIAC」の中から選択できるようになったぞ。
NONSTOPは一部再編集され、また新コースも追加。「2ndMIX」、「3rdMIX」、「3rdMIX PLUS」それぞれ用意されているので、とりあえず全コースを試してみるのもいい思い出となるだろう。

キャラセレ画面で下パネルを2回踏むと、隠しキャラクターを呼び出すことができるぞ。

今回用意された3つのモード。ソフト、ノーマルは3ステージ、ノンストップは4ステージだ。

「3rdMIX PLUS」のノンストップは完全新作。コリアンスペシャルもアリ。

一部のコースでは、下パネルを2回踏むことでさらに高難度のステップが味わえる。

BEMANI情報
「DanceDanceRevolution 3rd PLUS」には既存のDDRシリーズを全曲楽しむことができるが、beatmaniaⅡDXとのリンクでプレイすることができた「CULBバージョン」だけは楽しむことができない。出まわりも少なかったことだし、次は「CULBバージョン」も再録希望であります。

DDR3rdMIX PLUS New Song List

曲　名	アーティスト名	収　録	BASIC	ANOTHER	MANIAC
BUMBLE BEE	bambee	ZIP maniaIII (EMI)	3	5	7
GIMME GIMME GIMME	E-ROTIC	Dancemania X5 (EMI)	3	4	6
HERO (KCP DISCOTIQUE MIX)	PAPAYA	Dancemania BASS#6	3	4	6
TRIP MACHINE (luv mix)	KONAMI Original	2MB	6	7	8
think ya better D	sAmi	KONAMI Original	3	4	5
LOVE THIS FEELIN'	Chang Ma	KONAMI Original	6	7	8
AFTER THE GAME OF LOVE	NPD3	KONAMI Original	1	4	5
CUTIE CHASER	CLUB SPICE	KONAMI Original	3	4	7
DROP THE BOMB	Scotty D.	KONAMI Original	4	5	6
La Señorita Virtual	2MB	KONAMI Original	7	8	8
WA	LEE JUNG HYUN	KOREAN Dance.music	3	5	6
TELL ME TELL ME	S#ARP	KOREAN Dance.music	3	5	6
BU DAM	BACK JI YOUNG	KOREAN Dance.music	3	4	7
BYUL	TEAM	KOREAN Dance.music	1	3	6
FACE	N.R.G	KOREAN Dance.music	4	6	8
SUNG SUK	SPACE A	KOREAN Dance.music	3	5	7
BA KKWO	LEE JUNG HYUN	KOREAN Dance.music	4	6	7

アルカディア編集部特選・PLUSオススメナンバー

「WA」LEE JUNG HYUN
　コリアンダンスミュージックの1番手ともいうべきナンバー。キャッチーなメロディと、速めのテンポでかる～く刻めるステップは、誰でもサックリと馴染めるであろう。

「BA KKWO」LEE JUNG HYUN
　コリアンダンスミュージックの中では高難度に位置付けられているナンバー。中～後半にかけては、テンション上昇で中々盛り上がれる。ちなみに、コリアンダンスミュージックは画面に歌詞が出ません。残念?

「GIMME GIMME GIMME」E-ROTIC
　家庭用「DDR3rdMIX」のトライアルモードには「4thに登場予定」と書かれていたような気もするが、予定を早めて「3rdMIX PLUS」に登場と相成った。サマーシーズンに相応しい、清涼感あふれるナンバーだ。

「DROP THE BOMB」Scotty D.
　スコアアドバタイズ時にも使われている、コナミオリジナルの中でもイチオシのナンバー。実際、街中での人気も上々で、「3rdMIX PLUS」の中でも一際強力な存在感を誇っている。途中、ベースラインに沿った変則ステップが入っていたりと、なかなかに踏み甲斐のあるパターンに仕上がっている。

「La Senorita Virtual」2MB
　小学校低学年から還暦を迎えたターレンまで、幅広い人気を誇る2MB尊師の新譜がコレ。3rdMIXに収録されていたラテンナンバーの「La Senorita」をバキバキにリミックス。エンドレスで続くかのようなリズムのリピートが、脳内麻薬を分泌させる。

BEMANI情報
ロケテストも終了し、いよいよ発売秒読み状態に入った「DanceDanceRevilution 4thMIX」だが、もちろん当BEAT MAXIMUMでも、モリモリと情報を掲載していく予定だ！
次号以降のアナウンスをお楽しみに！

ビートマニアハイパーインフォメーション

ビーマニシリーズを骨の髄から愛する君に贈る、とれたて耳より最新情報ーッ！　このコーナーを熟読して、流行りの音を押さえとこうぜ！

bemani CD IMPRESSON　beatmania BEST SOUNDTRACK

収録曲リスト

disk-1

1 u gotta groove
2 u gotta groove (Triple Mazin Dub)
3 [illegible] Song ～Theme [illegible] UPA～
4 Do you love me?
5 PAPAYAPA BOSSA
6 Believe again HYPER MEGA MIX
7 Believe again (english version)
8 Miracle Moon
9 NaHaNaHa vs. Gattchoon Battle
10 Hunting for You
11 quick master (reform version)
12 PARANOiA MAX ～DIRTY MIX～
13 OVERBLAST !!
14 DO IT ALL NIGHT
15 La Bossanova de Fabienne
16 OVERDOZER (ramo mix)
17 e-motion
18 METALGEAR SOLID ～Main Theme
19 BRAND NEW WORLD
20 Believe again
21 Miracle Moon ～ L.E.D.LIGHT STYLE MIX～
22 OVERDOZER (ambient [illegible])
23 20 , november (single [illegible])
24 20 , november (radio edit)
25 OVERDOZER (Driving Dub mix)
26 MANMACHINE PLAYS JAZZ ～MIO2～
27 SKA a [illegible]
28 Deep Clear Eyes
29 super highway
30 Attack the music
31 HELL SCAPER
32 GENOM SCREAMS
33 LUV TO ME (disco mix) version GOTTA
34 LUV TO ME THIRD-MIX
35 R3
36 PRINCE ON A STAR
37 LUV TO ME (english version)
38 20 , november (hard version)
39 LOGICAL DASH
40 THE EARTH LIGHT
41 deep in you

BONUS TRACK

42 into the world
43 patsenner
44 サナ・モレッテ・ネ・エンテ
45 SHOWDOWN TO LIVE
46 Sunshine Dance (Latino YOKAN Mix)
47 ゲームの達人

disk-2

1 .59
2 super highway
3 LUV TO ME (disco mix)
4 20 , november (single mix)
5 Prince on a star
6 GRADIUSIC CYBER
7 I Was [illegible] One
8 THE EARTH LIGHT
9 Miracle Moon ～L.E.D.LIGHT STYLE MIX～
10 Dr.LOVE
11 MOMENT
12 Gentle st[illegible]s
13 Hunting [illegible] Y[illegible] (Long version)
14 Attack the music
15 R3
16 Miracle Moon (Long version)
17 HELL SCAPER (Long version)
18 I'm In Love Again
19 TURNING THE MOTOR OVER
20 Indigo Vision (full flavour hide around mix)
21 Digital MinD (A/T Libra mix)
22 Deep Clear Eyes (Long Mix)
23 deep in you
24 BRAND NEW WORLD
25 find our (Original Mix)
26 GENOM SCREAMS (Long version)
27 Electro Tuned (the SubS mix)
28 Believe again (HYPER MEGA MIX)
29 DENIM
30 THRASH TRAXX

ついに発売！　史上最強のベスト盤！

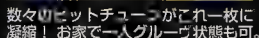
先日、コナミHP上で募集した「bemani人気ランキング」の結果を元に、銀河最強のベストアルバムが堂々完成しちまった！　その名も「beatmania BEST SOUNDTRACK」!!　読んで字の如く、今まで発売されたビーマニシリーズの中から選びに選んだ名曲をムッチリと詰めこんだ、激お買い得盤DA！

CD2枚組の大ボリュームでお届けする激烈グルーヴアルバムの決定盤、これを買わずして、明るい21世紀を迎えようなんて虫が良すぎるんじゃなくって!?

発売日/2000年8月23日予定
価格/3,200円（税別）
CD2枚組

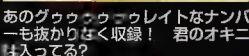
数々のヒットチューンがこれ一枚に凝縮！ お家で一人グルーヴ状態も可。

購入してアンケートに答えると、抽選で100名様にこのアルバムのジャケットに登場している、マッチョな兄貴が目印の非売品限定テレカがプレゼントされるって寸法だ！　このアルバムを買わないと、2学期のしょっぱなから出遅れてしまうぞ！

あのグゥゥゥゥゥゥレイトなナンバーも抜かりなく収録！　君のオキニは入ってる?

こうして曲を並べてみると、中には随分「懐かしい」と思える曲もあったりして。気付いてみると、いつの間にかしっかりと「歴史」を積み重ね、ビーマニシリーズはここまで成長してきたわけで。

その成長の過程、というか、今まで私たちを楽しませてくれた「音の歴史」の再確認、そして、熱い時間を共有してきた「名曲たち」に感謝する意味も込めて、ぜひともこのアルバムをお手元に置いてみてはいかがでしょうか。なんつったりな。

bemani CD IMPRESSON　Dance Dance Revolution Solo2000 ORIGINAL SOUNDTRACK

収録曲リスト

DISK1 ORIGINAL SOUNDTRACK

1 TOGETHER&FOREVER/CAPTAIN JACK
2 I'M ALIVE/CUT'N MOVE
3 SKY HIGH/DJ MIKO
4 HIGH ENERGY (join'OO'Fleming Remix) /SLIP&SHUFFLE featuringLEONI
5 TEMPLE OF LOVE/E-ROTIC
6 CLUB [illegible]OPICANA/CYDNY-D
7 DON'T CLOC[illegible]/POPULA DEMAND feat.THE GET FRESH GIRLS
8 [illegible] ya better D/sAml
9 [illegible] INSTRUCTOR (C-Jah Happy Mix) /CAPTAIN JACK
10 MY B[illegible]BY MAMA/ANQUETTE
11 KISS [illegible]E (KCP REMIX) /E-ROTIC
12 DREAM A DREAM (MIAMI BOOTY MIX) /CAPTIN JACK
13 CAN'T STOP FALLIN'IN LOVE/NAOKI
14 I DON'T WANT TO MISS A THING [illegible]LUTION MIX) /DEJA VU featuring TASM[illegible]
15 GET UP'N MOVE/S&K
16 G[illegible] OFF/WIZZARD
17 TOGETHER&FOREVER/NINEBALL feat.ATOMIC GUN&JULIA
18 I'M ALIVE/UNCLE36 SECfest.MC TAIWAN
19 TYPICAL TROPICAL/BAMBEE
20 CELEBRATE NITE/N.M.R/
21 Let the beat hit em ! /STONE BROS.
22 KUNG-FU FIGHTING (MIAMI BOOTY MIX) /BUS STOP feat.CARL DOUGLAS
23 WILD RUSH/FACTOR-X
24 THAT'S THE WAY'98/DJ BASS feat.MC DIXIE
25 STRUT YOUR FUNKY STUFF/DIAMOND
26 SAMBA DE JANEIRO/BASS FIST ! feat.BOOGIE GIRL
27 FREAKY/DE LITE&MC YOUNG
28 SEXY PLANET/Crystal Allens
29 LOVE MACHINE/PONY TOWN BOYZ
30 LOVE THIS FEELIN'/Chang ma
31 HYSTERIA/NAOKI190
32 SUPER STAR/D.J.RICH feat.TALIBROS.
33 TRIP MACHINE ～luv mix～/2MB
34 DROP OUT/NW260
35 PARANOIA EVOLUTION/200

DISK2 MEGAMI[illegible]

お待たせしました！　全国のソロっ仔が待ちわびていたオリジナルサウンドトラックが大登場したゾーっと。

「当たり曲が多い！」と現地人に絶賛された『DDR solo』『DDR solo2000』のナンバーを完全収録ッ！　そのうえ、ディスク2枚目は豪華絢爛ノンストップメガミックスを収録してるってんだから、これが買わずにいられるか！

倦怠期の夫婦や家庭内不和に悩むそこのチミ」ぃ、このアルバムで激しく舞い踊り、往年の輝きをとり戻そうZE！

絶賛発売中
価格/3,200円（税別）
CD2枚組

ビーマニポケット Cawaii

「月に一本のビーマニポケットの新作を出す」と強気な姿勢で戦線布告をしていたコナミだが、今月も強力なタイトルをブチかましてくれやがったぜ！

今回紹介する最新作は「ビーマニポケット・Cawaii！」。女子高生からスコアラーまで大人気のストリート系マガジン「Cawaii！」とタイアップしたオリジナルマシンDA！

「Cawaii！」の読者モデル代表1名が選曲から商品デザインまでを手掛けたうえ、読者モデルが唄うオリジナルパラパラ曲も収録してあるってんだから、この豪華さには[illegible]

もしも「ビーマニポケット ARCADIA」が出たら、収録曲は「大列車強盗」とか「RFP」とか「ラーメン」とかになるんでしょうか。ってーか、[illegible]

「ビーマニポケット Cawaii！」世紀末の世に贈う、[illegible]

発売日/2000年8月3日予定
予価/2,980円

収録曲
「FLY high」
「Rhapsody in Blue」
「なぜ…」
「Love,Day After Tomorrow」
「save your dreams」
(Cawaii！オリジナル)
「Close To Your Heart」
全6曲収録

この度発売されることになったビーマニベストですが、文句なくオススメ。誰もが認める名曲はすべからく網羅してあるので、これ一枚でビーマニ黎明期の歴史が見えるぞ。んが『MOTIVATION』が入ってないのはどういうこったコラァ！　折角ロングver.聴けると思ったのにー！」なる哀しい響きが三茶の空に響いたのは、僕と君だけの秘密だ。

もうすぐ新作ラッシュだけど、こちらも忘れずチェック！

BEMANIシークレットコマンド道場

drummania 2ndMIX

※コマンド入力用のパットの配置は、上記のように番号で表します。
1……Hihat　2……Snare
3……Bass　4……Hi-tom
5……Lo-tom　6……Cymbal
また、以下のコマンドは、一度入力すると電源を切るまで有効になります。

●APPEARANCE TYPE
・クレジット投入後、タイトル画面で「454543」と入力。すると、カスタマイズモードで以下の項目が追加される。
HIDDEN……シーケンスチップが画面の途中で消える
SUDDEN……シーケンスチップが画面の途中から現れる

●RIGHT JUDGEMENT
・クレジット投入後、タイトル画面で「3を踏んだまま1245、3を離して1245、2+3（同時）」と入力。すると、カスタマイズモードで以下の項目が追加される。
TIGHT……シーケンスチップのない場所でドラムパットを叩くとミス判定となる

●SOUND VOLUME
・クレジット投入後、タイトル画面で「4+5、22、1+4、22、1+5」と入力。すると、カスタマイズモードで以下の項目が追加される。
SMALL……ドラムパート以外のBGMボリュームが小さくなる
SILENT……ドラムパート以外のBGM演奏がなくなる

GUITAR FREAKS 3rdMIX

●フリーセレクトモード
※RGBは各ネックボタンを、Pはピッキングレバーを表します。
・モードセレクト画面で、RRRGGGBBBGと入力
ボーナストラック以外のすべての曲を選択できるようになる。

ポップン普及委員会 Act.2

灼熱の太陽が容赦なく地を照り付け、我々の肌をドギュルルルと焦がす今日この頃ですが、皆さんポップンに勤しんでいられるでしょうか。

ポップン恒例と言えば隠し曲。毎回、バラエティに富んだ曲で我々を楽しめてくれますが、んがしかし！　どの曲も出現条件がチトきつめなのが難点と言えば難点。

プレイしたいけど、そういう時に限っていつもサクっと失敗して以上！　ってな場合も少なくはありません。実は、お店の設定次第で全曲セレクトできるモードもあることはあるのですが、どうせなら「最初はプレイ条件次第で出現」ということにしておいて、発売されて一定期間たつとタイムリリースでも出現、というシステムにしてくれるとありがてぇなぁ、とか思ったり。

（大阪府　華南さん）

pop'n music MICKEY TUNES

●スペシャルコマンド
ゲームスタート（赤ボタンを押す）時、同時に以下の操作をすると、特殊なモードでプレイできる（コマンドはすべて重複可能）。
・HIDDEN……2つの黄ボタンを押しながらスタート（ポップくんが途中で消える）
・RANDOM……2つの白ボタンを押しながらスタート（ポップくんの出現位置がバラバラになる）
・MIRROR……2つの緑ボタンを押しながらスタート（ポップくんの出現位置が左右対称になる）
・SUDDEN……2つの青ボタンを押しながらスタート（ポップくんが途中から出現する）
・HI-SPEED……2つの青ボタンをそれぞれ5回押してからスタート（ポップくんの落ちてくるスピードが早くなる）
・HYPER-SPEED……2つの青ボタンをそれぞれ10回以上押してからスタート（ポップくんの落ちてくるスピードがHI-SPEEDよりも早くなる）

●ラインON/OFF
・モードセレクト画面で、緑ボタンを押すと、ラインのON/OFFが選べる。OFFにすると、9本のガイドレーンが消えた状態でプレイできる。

●隠し曲出現
ノーマルモード、もしくはオリジナルモードの最初の2ステージのいずれかでBADを出さずにクリアすると、3ステージ目で「アイス・アイス・ミッキー」と「ザ・グレイテスト・バンド」が選択できるようになる。

ARCADIA NEWS CLIP

BRAND NEW UPDATES

夏はやっぱりドリるに限る！　ミスタードリラーよもやま情報

REPORT

ナムコ公式ロケーションドリるグッズ情報

愛とは何か？　青春とは何か？　それは「ドリラー」のことである！　彼らは障害をものとせず、ひたすら目標に向かって突き進む。潰れたり、魂尽きることを恐れず、その時その時、「今」を全力で生きる。そう、「ドリラー」とは、「人生」を「今を生きる」ことを体現したゲームなのだっっっ！　うおぉぉ〜〜!!!!

それはさておき、「この夏、ドリラーのオリジナルグッズがナムコ直営店に登場よ♥」という情報が、ナムコのアーケードプロジェクトから来たにょ。名付けて「ホリ・ススム大増殖計画」ナリよ。ラインナップもチョ〜豪華で、「プチタオル」「フセン」「缶バッチ」「ゴーフレット（バニラ）」「トートバッグ」「うちわ」「マスコットヌイグルミ」と、チョ〜充実の品揃え(当然非売品!)。このグッズ達を、ナムコ直営店でプレゼントだ！　ドリラーファンはナムコ直営店に直行せよ!!

また、「夏はナムコでゲームスルー!」というキャンペーン企画も発動！　このページ右側をチェック!!

↓ゴーフレット　　フセン→

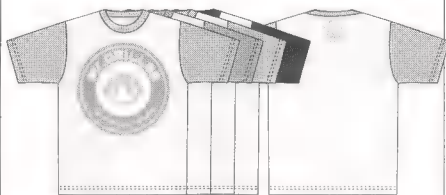
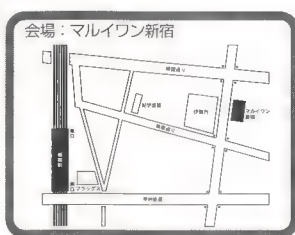
▲ホントにファン垂涎のブツの数々。「ホリ・ススム大増殖計画」とキャンペーンの問い合わせはナムコHPかナムコ店頭ポスター、または事務局（TEL：03-3756-8496）まで。

ドリラーTシャツ、マルイワン新宿に登場!!

凄いんですのよ、奥様！　あのホリさんちのススム君、なんとファッションブランドFIND-OUT READY TO WEARから、オリジナルTシャツになって新宿のマルイワンで発売されるらしいんですの！　出世したわねえ。

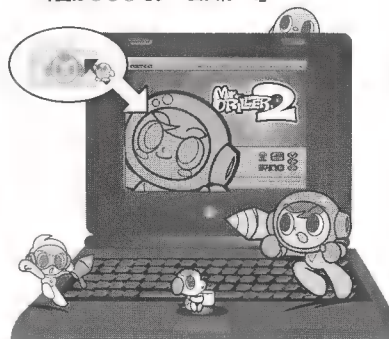
なんでも、「MR.DRILLER&FIND OUT READY TO WEAR SPECIAL EVENT」というイベントの一環らしいんですけど、家庭用ドリラーの販売や「ミスタードリラー2」のフリープレイも、同時に行なわれるらしいんですの。8月末までの限定販売らしいので、こりゃ行かなきゃいけないザマスわね。

Tシャツは一着4900〜5800円。場所はマルイワン新宿（11時〜20時：新宿区新宿3-5-6）。問い合わせはENGELPHANY（TEL：03-5316-3545）金子まで。

夏はナムコでぇぇぇぇぇいっ!

さて、この夏ドリラー2を含め、続々新製品が登場するナムコのお店。その登場を記念して、この夏8月5日から31日にかけて豪華キャンペーンが行なわれることとなった。その名は「夏はナムコでゲームスルー!」。

このキャンペーンの一環としてオープン懸賞が行なわれ、ハガキで簡単なクイズに答えることで、下の「ドリラーオリジナルデスクトップ付きノートパソコン（ミスタードリラー2コース）」や、「オートバックスオリジナル商品券（ゲームスルーコース）」、「無限オリジナルグッズ（カートデュエルコース）」など豪華賞品が計3千名様に当たるぞ。下のクイズの答えを欄外の応募要項に沿って答え、ハガキで投函しよう。

クイズ：○に当てはまる文字は？

「夏は○○○でゲームスルー!」

ついに発売された「ミスタードリラー2」！　この発売を記念して、「アルカディア公認ミスタードリラー選抜キャンペーン」を4ヵ月連続で行なうこととなりました。

キャンペーンの応募の仕方は、「ドリラー2」ゲーム終了後18ケタのパスワードが出るので、そのパスワードと自分のスコア、タイム等を記録し、69ページの登録用紙に必要事項を書き込んでアルカディア編集部に送って下さい（コースは3コースどれでも可。なお、連射機能付き筐体の得点は認めません）。第一回は8月15日の必着とし、その時点での一位の人を第一回アルカディア公認ミスタードリラーとし、認定証と豪華粗品(?)を進呈します!!　また、この1位になった人のハイスコアは、編集部からナムコ公式HPのインターネットランキングに登録しますので、自分では登録しないようお願いいたします。

また、このキャンペーンの選抜のためのテーマは毎月変化し、以下のような内容で考えています。得意分野のある人は、それに向けて練習しておいて下さい。このテーマは、ナムコのインターネットランキングでも行なわれます。

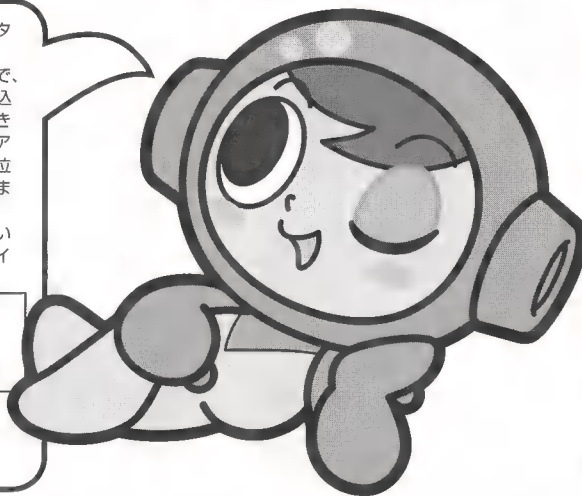
テーマ
9月：タイムアタック（最速タイムを競う：9月15日締切）
10月：エアアタック（ゴール時の獲得したエアの少なさを競う：10月15日必着）
11月：×印ブロックアタック（ゴール時壊した×印ブロックの多さを競う：11月15日必着）

ミスタードリラー2　**第一回締切　8月15日（必着）**

ミスタードリラー選抜キャンペーン開催!

ゲー事典　**「夏はナムコでゲームスルー!」応募要項**：官製ハガキに1：クイズの答え　2：希望のコース　3：郵便番号　4：住所　5：氏名　6：電話番号　7：年齢　8：性別　を書いて、〒146-8656　東京都大田区多摩川2-8-5　株式会社ナムコ　夏はナムコでゲームスルー！事務局宛　締切：8月31日消印有効

伝統の「鉄拳TT東京大会」開催!!

REPORT

鉄拳3時代から続く伝統の『鉄拳』イベント、「第3回東京大会」が6/25(日)にPC巣鴨店で行なわれた。数えて8回目となるこの大会は、ナムコ直営各店で予選が行なわれ、関東のTOPプレイヤーが一堂に会することから、まさに東京NO.1を決めるに相応しい大会として定着している。ちなみに鉄拳TTでは第1回は将軍吉光氏、第2回はJurio氏がそれぞれ制している。

今大会はオフィシャル全国大会優勝の堂園氏や、本誌ライターのハメコ氏など有力選手が不参加だったが、1回戦から熱戦が繰り広げられた。2本先取で行なわれ、優勝候補の一角・ジングー氏が力を出しきれず、きちまっちょ氏に敗れるなどの波乱の幕開けとなった。そんな中、終始安定したプレイで決勝に残ったのは、ケン坊氏と雷神青木氏。奇しくもゴールデンウィークに行なわれた「ラルク杯鉄拳TT全国大会」を再現するカードとなった。過去の戦績ではケン坊氏が圧倒的有利だが、今回は雷神青木が意地を見せ、初の栄冠を勝ち取った。3位にはノリとジュリミシェのKENが入賞した。

大会終了後には韓国から来日した世界チャンプ、ソクドンミン氏らなとの組手が和やかなムードのなかで行なわれ、その後は開発者陣営が持参した特殊基板「鉄拳ターボ」が無料で開放されるなど大盛況だった。ちなみに「鉄拳ターボ」とは、技術的なことはさておき、ひとことで言うと「とにかく速い鉄拳」。スピードが通常の2倍近くに設定されていて、下段技をガードするのも一苦労で、空中コンボを早いテンポで爽快に決められるなどの斬新さで大人気となっていた。

なお、今大会について「大会の冠をつけており、NO.1を決める権威のある大会なのだから、もう少しスムーズかつ納得のいくルールで闘わせて欲しかった」という参加者からの注文が多く聞かれた。折角の大規模なイベントである、主催者・参加者双方が納得できるルールを検討して、さらに発展させてもらいたい。

最近確実に力をつけてきている雷神青木氏。テクニックと空中コンボなどの知識の深さには定評がある。

VS開発部の原田氏もゲストとして参加していた。鉄拳ターボは大人気で閉店まで遊ぶプレイヤーもいたぞ。

【この夏開催の「Jurio杯」詳細決定!】

前号でもお伝えしたJurio杯の詳細が決定した。日程やイベント内容が参加者の要望により大きく変更になっている。

開催日程は8/11(金)〜13(日)に決定。イベント内容も初日に前夜祭、2日目に個人戦&早稲田式3on3、3日目にメインとなる5on5を行なう予定。5on5はすでにジングー氏率いる「ジングー戦隊」やJurio氏&堂園氏率いる「鉄拳3な人達」、ハメコ氏や雷神青木氏でおなじみの「確定県」をはじめ、関東各地および大阪方面からも続々名乗りを上げていて、前回同様まさに全国大会と言ってもいいレベルになるだろう。ちなみに早稲田式3on3とは3セットの対戦台を使用し、一度に3試合、つまり6人のプレイヤーが同時に対戦し、一気に勝負を決定してしまうスリリングな試合だ。メインの5on5は通常の勝ちぬき戦で、鉄拳TT一番の盛りあがりと一体感が期待できる大会だ。また、1〜4人での参加も受け付けており、その場合は主催者側でチームを編成してくれるという嬉しい配慮もある。また、大会の合間には東京大会で大人気だった「鉄拳ターボ」も開放される予定で、こちらも一見の価値ありだ!

参加エントリーは「プレイマックス新宿店・2Fカウンター」か、インターネットでも専用掲示板が設けられている。気軽に参加してみよう。

http://www63.tcup.com/6309/juriocup.html

「Entertainment STAGE net@」で、こんなゲームできます!!

REPORT

アミューズメント施設を高速光ファイバーで結ぶセガの「Entertainment STAGE net@」。遂にゲームタイトルが明らかになったぞ。もうプレイした人もいるかもしれないが、ネットワークゲーム第1弾は、軍隊を率いて敵と戦うリアルタイムシミュレーションゲーム「ハンドレッドソードVer.net@」だ。資源を獲得し、兵士を増やし、敵に攻撃を仕掛ける……、これらすべてがリアルタイムで進行していく4人対戦可能な戦略シミュレーションは、もちろんアーケードゲームとして初登場だろう。一国を統率して他国(他人の軍隊)と戦闘を展開し、本陣を破壊すれば勝利となるのだ。兵士は一国あたり最大100体を操作できるため、4人対戦時には戦場に400体ものキャラが入り乱れることになる。これは大迫力だ。ファンタジックな世界観で、騎兵・魔法使い・ゴーレムなど多彩なキャラクターが登場するぞ。なお、操作は専用コントローラを使う。

この他、タッチパネルをなぞるとキャラが進むキックボードレース「スクラッチヒート」(ネット対応、4人対戦可)と懐かしの○×3目並べゲーム「Fightingマルバツ」(ネット対応、2人対戦可)が遊べるようになっている。ゲームコンテンツは次々に追加され、年内にはネット対戦ゴルフ「指ノ先カントリー倶楽部」も登場する予定だ。

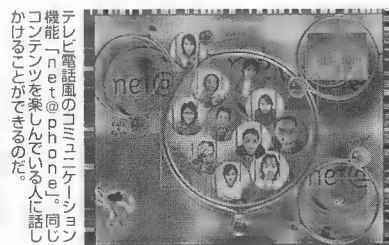
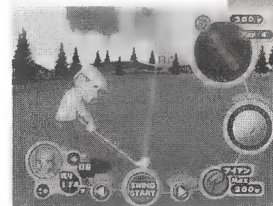
net@の魅力はゲームだけじゃない。ゲームを含めたコンテンツは、スポーツや映画、コミックに音楽などなどそれこそ無限に増殖していくのだ。そのコンテンツをナビゲートしてくれるのが自分だけのペット「net@pet(ネタペット)」だ。プレイヤーの好みを学習して的確なコンテンツを教えてくれるのだ。

アーケード初のリアルタイム戦略シミュレーション「ハンドレッドソードVer.net@」。

「net@」の端末とナビゲーターの「net@pet」。

タッチパネルで気軽に遊べるカジュアルゲーム「スクラッチヒート」「指ノ先カントリー倶楽部」。あなどるなかれのネット対応ゲームだ。

テレビ電話風のコミュニケーション機能「net@phone」。同じコンテンツを楽しんでいる人に話しかけることができるのだ。

池袋GIGO・渋谷GIGOなどに7月にオープンした「Entertainment STAGE net@」。まだ遊んでない!! というアルカデ読者諸君。喜べ喜べ、セガ・エンタープライゼス様から特別プレゼントだ。本誌を持って「net@」に行けば、なんと通常30分500円の料金が2人まで無料になるぞ! この本持って東京へおいで!? ちなみに8月31日まで有効!!

8月は、ゲームファンタジア吉祥寺店へARCADIAを持参だ!!

RELEASE

メダルゲームのシグマから、アーケーダーのみんなに夏休みのプレゼント。JR吉祥寺駅の北口にある「ゲームファンタジア吉祥寺店」は、この界隈で唯一の1プレイ料金・全台50円の店だ。この店において8月1ヵ月間を通して、嬉しいイベントが開催される。

期間中、ARCADIA本誌(今読んでる本だ)を持参すると、アーケードゲーム全台1プレイ&プライズゲーム1プレイサービスをしてくれるのだ。そして更なる特典として、後日使用可能な「アーケードゲーム1プレイ無料チケット」も2枚もらえるぞ。

夏休みに東京に遊びに来た人は、ぜひ行ってみてはどうだろうか。その際には、もちろんARCADIAを持参することをお忘れなく。忘れたら買ってもいいけどね。

【所在地】

武蔵野市吉祥寺本町1-8-5 吉祥寺レンガ館レモール地下1階

『ゲームファンタジア吉祥寺店』

0422−21−0601

【スクラッチゲームもあるぞ〜〜!】

さらに、シグマの「ゲームファンタジア」で継続して開催されている年間イベント「M-1グランプリ2000」も7月から新しくなったぞ(8月末まで)。その名もズバリ、「コスリッチスクラッチ」!! ネーミングでどんなイベントかわかるところがスゴイ! そうです、スクラッチゲームができるのだ。メダルを2000円以上購入すると「コスリ・マクリ・ケン」が付いてくる。点数を10点集めると、どこにも売ってないシグマオリジナルグッズが抽選でもらえてしまうのだ。そのグッズとは……、メダルゲームファンなら泣いてほしがる「ジョーカー・マウスパッド」。シグマのメダルゲームに登場する歴代ジョーカー(!)がプリントされ、さらに電卓までくっつている、便利グッズだぞ。今年の夏休みはメダルにハマってみよう!!

ミスタードリラー選抜ハイスコアキャンペーン申請用紙

EVENT

67・91ページで告知しているミスタードリラー2「ミスタードリラー選抜キャンペーン」。第一回ハイスコアキャンペーンは、下の申請用紙に必要事項を記入の上、官製ハガキに貼ってお送り下さい。コピーも可。締切は8月15日必着。

ミスタードリラー2
ミスタードリラー選抜ハイスコアキャンペーン **申請用紙**

申請スコア　　申請タイム　分　秒

申請パスワード

ステージ名 ： インド ・ アメリカ ・ エジプト

店舗名

フリガナ							
氏　名							
ペンネーム							
年齢		性別		血液型		生年月日	
電　話							
住　所	〒						
E-メールアドレス							

大盛況!! サミー・プライベートショー

REPORT

サミーは7月7日、東京・池袋のサンシャインプリンスホテルで「アーケードゲームの新製品プライベートショーを開催した。

もちろんメインとなるのは、アーケード期待の新星『GUILTYGEAR X』!! 先月号のこのコーナーで告知したように、50名以上の一般ユーザーが招待されたため、会場内はスゴイ熱気に包まれていたぞ。この勢いで、ゲーセンに登場してからも盛り上げていこうぜ。

それから、会場で新しく発表されたのがギルティ・プライズ。5種類のTシャツが7月下旬に登場するぞ。気になるデザインは、ソル&カイ、ジョニー&ヴェノム&闇慈、ミリア、メイ、紗夢(変更の可能性有り)。フリーサイズだから誰でも着られるぞ。ゲームに熱中しすぎて、ゲーセンで獲り忘れるな!!

この他は、パチスロメダルゲームの「仮面ライダーV3」「ゲゲゲの鬼太郎」「玉緒でポン」、子供用メダルゲーム、同じく子供用のドライブゲーム「ドラえもんの運転大好き」が展示されていた。ちなみに「ドラえもん〜」は、ハンドルを回してドラえもんを左右に操作して、ベルトコンベアの上を走らせてどら焼きを獲ってススムのだ。なかなかムズいぞ。

見よ、この盛り上がり。普通のプライベートショーはチョット見られない光景だ。

これがギルティプライズ、「GUILTYGEAR X Tシャツ」。クドイようだけど7月登場だぞ、急げ!!

速報! CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000イベント

RELEASE

「CAPCOM VS. SNK」がネオジオワールドにやって来る! 夢のドリームマッチを体感できる！

この本誌を発売日に手にしてくれた君! そしてすぐにこのコーナーをチェックしてくれた君は、ビッグなイベント情報を有効に活かせるラッキーな人だ。

間もなく7月30日(日)に、カプコンとSNKが贈る期待の最新対戦格闘ゲーム「CAPCOM VS. SNK ミレニアム ファイト2000」のお披露目イベント『The Millennium Debut 2000』が、ネオジオワールド東京ベイサイドにて開催されるのだ。

ゲームセンターへの登場もいよいよ間近に迫ってきたこの時期、発売に先駆けて会場でお披露目されるという最新情報は気になるところ。しかも入場料は無料なうえに、楽しいイベントも盛りだくさん。街に出る前に「CAPCOM VS. SNK ミレニアム ファイト2000」に触れる絶好のこのチャンス。夏休みを利用して、是非イベントに参加してみよう。

【開催概要】

日　時：2000年7月30日(日)　1回目11時〜　2回目13時〜

場　所：ネオジオワールド 東京ベイサイド「アゴラの広場」

入場料：無料　※ただし、参加希望者はネオジオワールド入口前に集合。

9時半から先着順で整理券を配布。

イベント内容：「CAPCOM VS. SNK」ゲーム大会、イラストギャラリーなど。

他にスペシャルイベントの発表も!?

【問い合わせ先】

http://www.capcom.co.jp/

http://www.neogeo.co.jp/

ゲー事典　はみだしぶらんにゅう：このページにも載っているお馴染みシグマ。パチスロメーカー・アルゼの小会社になったことは記憶に新しいけど、さらにグループ会社と合併することになったらしい。そして社名も変わるのだ。新しい社名はアドアーズ株式会社。英文表記するとADORES, Inc. 10月からはこの名前になるぞ。覚えておこう。

ゲームファンタジア千葉北店オープン!!

RELEASE

シグマのチェーン店網がまたまた拡大したぞ。店名は「ゲームファンタジア千葉北店」。主要幹線道に面したいわゆる郊外型店で、シグマのゲーム場にカジュアル専門店「ジーンズメイト」、100円ショップ「100えんShop One-Oh-Oh」が隣接しているのだ。店の構成からして、安さ・手軽さがにじみ出てくるようだぞ。ゲームフロアは、メダル120台とその他アーケードゲーム40台で構成されている。ジャングルをテーマにした装飾が見ものだぞ。それから、メダルコーナーには「50sigmaメダル」が用意されている。1枚で通常メダル50枚分にあたるという便利メダルだ。これを使いこなせれば真のメダルゲーマーだ!! もちろん他のゲームも充実してるから、近隣に住んでる読者諸君、今年の夏はゲームファンタジア千葉北店に集結せよ!!

【ゲームファンタジア千葉北店】
〒263-0002　千葉県千葉市稲毛区山王町316
TEL:043-421-6322
●浜野四街道長沼線沿い

マーベラスエンターテイメント、ゲーム場をオープン!

REPORT

業務用麻雀『シャングリラ』や家庭用ゲーム、音楽CDなどを製作する株式会社マーベラスエンターテイメントが、アミューズメント施設の運営を開始し、7月8日に茨城県つくば市に「amue(アミュ)」をオープンした。

「amue」は、映画館やボウリング場などを複合したアミューズメント施設「つくばYOUワールド」の2階にある。ビデオゲーム・プライズ・メダルの3フロア構造で、入り口付近に200インチの巨大スクリーンが設置されている。このスクリーンはプロモやCMを流すほか、将来的にはチェーン店舗間での通信ゲームができるようになるとのこと。ゲーム内容は未定だけども期待したいところだ。

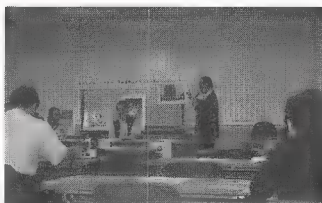
巨大なスクリーンが目立つ「amue」。
【所在地】茨城県つくば市下原370-1
つくばYOUワールド2F
電話:0428-39-5222

ナムコの高齢者エンターテイメント事業とは?

REPORT

ナムコが高齢者向けのエンターテイメントに力を入れていることは、アルカディア読者ならすでに(?)知っているだろう。横浜に高齢者向けのゲームセンター「横浜ハッスル」を作ったり、ゲートボールスティックやゲートボールのアーケードゲームまで手掛けているのだ。

そして、今年の秋に千葉市にオープンする高齢者用ホームには何と「ナムコルーム」というものが完成するのだ。高齢者向け仕様にした「バランストライ」「ジャンピンググルーヴ」など約10種類のゲームが設置される予定だ。年齢を問わず、ゲームというのは面白いということだろう。

我々が老人になるときは、いったいどんなゲームをナムコは創り出しているのだろうか? 今から楽しみにしますか。

ナムコ主催のパネルディスカッション「高齢者施設とエンターテイメントの融合」で、ナムコルーム開設が発表された。

ダイナミカ開発中!! アトラス展示会

REPORT

去る6月27日、アトラスの展示会が行なわれた。出展製品は、iモードでプリクラ画像を送受信できる『プリネット』などの自販機系。その中で異彩を放っていたのが、全身エンターテイメント(!)『ダイナミカ』。なんと、今回載っていた基板は「NBAプレイbyプレイ」。プレイの様子は214ページに載ってるけど、これぞダイナミカの醍醐味か?

その他では、プリクラ型シール機がいくつも並んだ「キャンディショップ」が注目だ!。ゲーセンの中の別店舗、「ショップインショップ」という形態で男子禁制!! さらに店員も女の子だけという花園(?)だ。特別に写真を撮ってきたから、よーく拝んでおこう。

独占!!これが「キャンディショップ」の内部だ! シール機のほかズラなどの変装グッズ、化粧直しの鏡(さすが!)などがある。そして写真の女の子、本当に店員サンなのだ(16才!!)。そうだ、言い忘れてたカップルなら男も入れるぞ。

タクミコーポレーション、開発スタッフ募集中!!

RECRUIT

あのタクミコーポレーションが開発スタッフを募集しているぞ。募集要項は以下の通り。新しいアーケードゲームを作ろうぜ!!

【開発スタッフ募集のお知らせ】
当社では、下記の開発スタッフを随時募集いたしております。
興味のある方、応募希望の方は以下のメールアドレスまたは電話番号まで、貴方のお名前と希望職種のほかに、「アルカディアで見ました 応募希望」とご連絡下さい。追って、詳細をご連絡いたします。お問い合わせもどうぞ。
●応募に関する問い合わせ先
採用担当：日下（クサカ）
メールアドレス：kusaka@takumi-net.co.jp
電話：03-5269-3571
※なるべく電子メールでの応募・問い合わせをお願いします。
●募集職種　プログラマー(特に急募!!)、プランナー(特に急募!!)、
CGデザイナー、サウンドプログラマー

ユニバーサルスタジオキャラのゲーセン登場!?

RELEASE

タイトーがユニバーサル・スタジオと提携して、「ウッドペッカー」など世界的に有名なユニバーサル・スタジオのキャラクターを使った新しいアミューズメントスペースを10月に出店する。

この新アミューズメントスペースは，ウッドペッカー(本名はウッディー・ウッドペッカーという)やユニバーサル・モンスター、キュリアス・ジョージなどのユニバーサル・スタジオのキャラクターがテーマになっていて、すべてオリジナルのゲーム筐体が設置される。そのゲームは、大型クレーンゲームをはじめ自販機などなど子供向けのものが10種類以上あるらしい。ま、お子さま向けかもしれないけど、ココでしか手に入らない景品やカードなんてのもたくさんあるらしいので、ユニバーサルのキャラ好きにはいい場所になるかもしれない。

第1号店は10月にオープン予定だ。ちなみに、2000年度中に100店舗、2002年3月までには300店にも増やす計画だぞ。

ゲー事典　はみだしぷらんにゅう：社名が変わると言えば、セガも今年の秋頃に社名が変わるのだ。長年親しまれた社名を変更するのは、どんな気分なのだろうか? さて、セガの新しい社名は、その名も「セガ」だ。変わってねーじゃんと早とちりするなかれ、「・エンタープライゼス」が無くなるのだ。みんな覚えておこう。って忘れても変わらないか。

映画「TATARI」のホラーアトラクション登場　ネオジオワールド

RELEASE

SNKの屋内型テーマパーク「ネオジオワールド東京ベイサイド」に夏休み期間の限定ホラーアトラクションとして、映画「TATARI」をテーマにした「3Dサウンドホラー・TATARI」がオープンする。

映画「TATARI」(原題:HOUSE ON HAUNTED HILL)は、昨年全米で公開され、週末興行収入16億円でハロウィン・ウィークエンド公開作品として歴代新記録を樹立している。制作は「マトリックス」のジョエル・シルバーと「コンタクト」のロバート・ゼメキスで、彼らが設立したホラー映画専門プロダクション"ダークキャッスル・エンターテインメント"の第1弾作品となる。国内でも、その話題性が広がり、近日全国公開される予定である。

SNKはTATARIの持つ独特のシチュエーションやいわゆる「タタリ・サウンド」と呼ばれる有機的な音響効果に着目し、映画の恐怖を最大限に体験できる手段として3Dサウンドアトラクションに落とし込んだという。映画の配給元であるギャガ・コミュニケーションズと映画・アトラクションの共同プロモーションを展開し、公式ホームページの開設やイベントの実施などで盛り上げていく予定だ。

【3Dサウンドホラー・TATARI】
・開催期間 7/20～9/30
・料金 600円(大人・子供共通)
・定員 約28名
・所要時間 約7分
・内容 ヘッドホン方式の超立体サウンドに照明や風などの特殊効果、アクター(スタッフ)による脅かしなど。

TATARIストーリー:「この館で一晩過ごすことができたものには1億円の賞金を贈る」　こう宣言した大富豪がゲストを集めた館こそ狂気の人体実験を繰り返してきた「バナカット精神病院」だった。そして、彼はゆっくりと70年前に起きた残虐な事実を語りはじめた……。

セガATP・ミステリー情報

RELEASE

「ジョイポリス」などセガ運営の大型施設で、夏季限定のホラーイベントが各地で開催されるぞ。

①死者の学園祭～3Dサウンド～

今夏公開のKADOKAWAミステリー「死者の学園祭」が3Dサウンドのホラーアトラクションとして登場する。「死者の学園祭」は、赤川次郎の記念すべき長編小説第1作目で初の映画化で、主演は深田恭子。演劇部の部長・結城真知子(深田恭子)は自殺した親友が最後に遺した台本を学園祭で上演しようとしていたが、その話は80年前に実際に起こったものだった、というストーリーである。アトラクションでは、その世界観を活かしたホラーストーリーを振動や風・照明などで演出していくものなる。プレイ時間は約5分、料金500円。7月20日から営業開始。

〔設置店一覧〕
東京ジョイポリス　03-5500-1801
新宿ジョイポリス　03-5361-3040
横浜ジョイポリス　045-623-1311
京都ジョイポリス　075-365-8778
岡山ジョイポリス　086-232-8790
梅田ジョイポリス　06-6366-3647
福岡ジョイポリス　092-272-2248
セガアリーナ pa·dou(大阪市)　06-6583-5100
セガアリーナ豊橋(愛知県)　0532-29-8511
セガアリーナ中間(福岡県)　093-246-1941

②お台場ミステリーツアー

映画「死者の学園祭」および同時上映の「仮面学園」の公開を記念した回遊型アトラクション「お台場ミステリーツアー」が東京ジョイポリスのある東京・台場を舞台に開催される。このアトラクションは、お台場一円(ジョイポリスの外!)を巡って両映画と連動したストーリーを体感するというラリー形式。参加者は受付にて参加登録を行ない、NTTドコモの携帯端末「camessepetit」から指令を受信してチェックポイントを目指す。そして各ポイントで映画に連動したクイズに回答していくというもの。サーバーから送られてくる情報をリアルタイムに送受信しながら進んでいくという初の広域アトラクションである。最終ポイント(ジョイポリス)で、回答チェックをして正解した参加者はハズレなしの抽選ができるという特典も用意されているぞ。

《お台場ミステリーツアー》
【実施期間】
7/29～8/31までの土休日及びお盆期間(全15日間)
【参加資格】中学生以上で身分証明書が必要

てあたりしだいゲームリスト

発売日	タイトル	メーカー	ジャンル	操作	メーカーのコメントおよび備考	本誌掲載頁
7月下旬	スラッシュアウト	セガ	ネットワークバトル	8方向レバー4ボタン	剣と魔法のファンタジーバトル!　4人同時にコミュニケーションプレイを!	92
7月下旬	ジャイアントグラム3 ～全日本プロレス3栄光の勇者達～	セガ	スポーツ	8方向レバー4ボタン	DCと連動!　ファン待望の最強プロレスゲーム登場!!	198
夏頃	クイズでアイドル！ホットデビュー	彩京	クイズ	4ボタン	4人同時プレイで大好評!　みんなで目指せ、ファン１００万人!	—
9月下旬	コズミックスマッシュ	セガ	アクション		スカッシュとブロック崩しを融合させた中毒性のあるゲーム	206
未定	ドラゴンブレイズ	彩京	シューティング	未定	愛するものたちを救え!　彩京が送る、新ファンタジー縦スクロールシューティング。	56
未定	CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000	カプコン	対戦格闘	—	近日発売予定	—
未定	燃えろ!　ジャスティス学園	カプコン	3D対戦格闘	—	2000年発売予定	—
未定	ガンスパイク	カプコン	アクションシューティング	—	—	—
未定	アシュラバスター	フウキ	2D対戦格闘アクション	8方向レバー3ボタン	2000年内 発売予定!!	—
発売日	その他のタイトル	メーカー	ジャンル	操作	メーカーのコメントおよび備考	本誌掲載頁
7月	クルピタぞうさん	シグマ	メダル	特殊	シグマのメダルキッズシリーズとして新登場!!	—
7月中旬	スターホース	セガ	メダル	タッチパネル	競争馬育成メダルゲーム	210
7月下旬	K.O.F.2000フィギュアキーチェーン	SNK	プライズ	—		—
7月下旬	ギルティギア ゼクス	サミー	プライズ	—	全5種類　サイズフリーのTシャツ緊急発売!	
8月	ダンスダンスレボリューション4th MIX	コナミ	ビーマニ	特殊	第4弾!!	—
8月	パラパラパラダイス	コナミ	ビーマニ	特殊	新ダンスSLG!!	65
8月下旬	東京バス案内	セガ	シミュレーション	特殊	東京都交通局の全面協力で実現!　バス運行シミュレーションゲーム	202
8月下旬予定	パチスロレヴォリューション ゲゲゲの鬼太郎	サミー	パチスロメダル	ハンドル	ファン待望の液晶パチスロ登場!!	—
8月下旬予定	パチスロレヴォリューション 玉緒でポン	サミー	パチスロメダル	ハンドル	液晶パチスロ第2弾登場!!	—

ゲー事典　はみだしぶらんにゅう：開業から約4年を数えた今年7月1日、通算入園者が500万人を突破した。年間120万人の人手を見込んでいたが、結果はこの不況にも関わらず、予想を上回る結果となった。さて、問題です。この施設はどこ？　分かった人は、アンケート葉書の自由欄に答えを書いてください。抽選でナンジャタウンにご招待!　あっ!!。

GAME MAKERS News Transmitter

KONAMI®

パラパラパラダイス!!

みなさーん!! 初めまして。
コナミの加茂です。
いよいよ出ます、
熱い夏にぴったりの
ダンスゲーム
「パラパラパラダイス」
ぜひ一度プレイしてみて下さい!!
絶対オススメです!

いよいよ7月から会社が立ち上がりました! 会社名はアミューズメントヴィジョン。ちょっと長い名前ですが、面白いモノを創り出す会社のイメージを、そのまま名前にしたつもりです。是非、覚えてくださいね!でも、覚えられないなぁと思う人は、会社ロゴにも大きく記してあるAとVの文字を覚えてください。AVと言えば、オーディオ・ヴィジュアルやア○ルトヴィデオなんかが思いついてしまう人も多いでしょうが、これを読んだ人は今日から、AVと言えば「アミューズメントヴィジョン!」といいましょう。よろしくね。

代表取締役社長　名越稔洋

The Future Is Now SNK®

皆さん、『KOF2000』はもうプレイしていただけましたでしょうか? 今作はアナザーストライカーを含めると合計68人、スゴイ数ですねぇ。僕のお気に入りアナザーストライカーは、風雲シリーズの獅子王です。そう言えばこのアナザーストライカーさらに+α……。あっこれはまだ言っちゃいけないんだっけ!? と、とにかく今世紀最後のKOFとことん堪能して下さい。それからイベント情報です。7/30にネオジオワールド東京ベイサイドで『CAPCOMVS.SNK』のイベントがありますので、是非来て下さい!!

SNK　宣伝課　奥野

こんちはです。みなさん、ギルティギアゼクス、プレイしてますか? ゲーム大会も企画進行中。それまで、我こそはと思う強者達は腕を磨くだけ磨いといてくださいね。それと、長らくお待たせしました「ギルティギア ゼクス公式ホームページ」開設しました。遊びに来て下さい! プレゼントコーナーもあるぞ!!
http://www.guiltygearx.com/

広報　竹中

RAIZING

毎日暑い日が続きますが、「アルカディア」読者の皆さん、夏バテなどしていませんか? 学生の皆さんは、もう夏休み! この休みを利用して『グレート魔法大作戦』と『ブレイブブレイド』のオールクリアを目指しましょう! えっ? もうオールクリアしちゃった? それなら、この機会にじっくりプレイして、より一層腕に磨きをかけましょう! この夏の目標は、「アルカディア」を熟読して、オールクリア&ハイスコアなんていかが?

エイティング／ライジング　広報
藤本

彩京 AMUSEMENT WORKS PSIKYO

CAPCOM®

今世紀最大の対戦格闘のお祭り、「CAPCOM VS. SNK～」のロケテストが7月中旬に行われました。僕もチラッとのぞいたのですが、ものすんごい満員御礼状態で、みなさんの期待の高さを改めて肌で感じましたね。プレイして頂いたみなさんのプレイスタイルやご意見をとり入れ、もっともっと面白いゲームに仕上げてみせます! ゲームの稼動まであと一月弱、今号を熟読しつつ、いろんな妄想に更けってくれ! 7/30のNEOGEOワールドでのイベントを始め、いろんな企画が進行中。こまめに情報をチェックして下さいね。

カプコン　尾島

当コーナー「GAME MAKERS News Trancemitter」では、掲載協力をいただけるメーカー様を募集しております。現在、アーケード製品を鋭意制作中であれば、どなたでも構いません。アルカディア誌面に記事として扱うにはまだ早いけど、「やってるぜぃ!!」の意気込みだけは伝えたい! というメーカーの皆様の連絡をお待ちしております。

VISCO®

ジメジメした梅雨も明け、いよいよ夏本番! 今回は生まれ変わった当社HPの紹介! 当社HPでは各ロケーションの紹介ならびにHP上での中古基板販売(レア有り)も実施。また、一部ロケーションではネット上でのスコアランキングも実施、自分のスコアがネット上で全国へ! ｉモードも対応しているので、いつでもどこでも見に来てくれ!
さて、次号はいよいよ……?

HPアドレス
http://www.fuuki.com/
フウキ

7月にセガから分社しまして、第1ソフト研究開発部は、「ＷＯＷ ENTERTAINMENT」となりました。WOW! と驚かれるようなゲーム制作ができるように頑張りたいと思っています。国内ＷＯＷの初タイトルは、「ジャイアントグラム2000」。前作からレスラー数も大幅に増えて、バーニング技も加わってますます楽しんでいただけるソフトになっていると思うのですが、開発が終わって発売されるまではなんとも緊張感がぬけません。海外では7月18日に「World Sereis Baseball2000」をリリースしました。皆様、新会社になりましたが、今後とも宜しくお願い致します!!
WOW ENTERTAINMNET

青い空、輝く太陽、そしてセミの声……。嗚呼……夏ですね～。ナツ? 夏…、夏と言えば「スコトラ」……、「スコトラ」と言えば……そーです! 『MARS MATRIX』です(スゴク強引)!! 既に参加されている皆様はスコアの方、どんな塩梅でしょうか? 一位をゲットする方がどれだけのスコアを叩き出すのか今からワクワクしますねホント。応募の締切りは8月1日（必着）ですので、まだ応募していない方、「スコトラ」の為に日々高得点を更新している方お急ぎ下さい! 日下のアツ～イ接吻は直ぐそこですよ（シツコイって!)。
タクミコーポレーション　日下

TECMO

暑い～! 社内で冷房戦争が起こる今日この頃、みなさんいかがお過ごしですか? ところで! 祝!「デッド オア アライブ 2」国内DC版発売決定～! って、コンシューマーの宣伝してみたりして……。でも、NAOMI基板でやりこんだっ! って人は絶対に待ってたよね～。既に、北米版・欧州版が発売になってるDC版は、国内版が最後になるわけですが、開発は順調に進んでおり、最高のものをお届けできる事は間違いありませんっ! 期待して待っていて下さい! (来月もこのネタ??)

メディアネットワーク事業部／土原

namco®

(株)ナムコ　第二開発本部　御所脇

BANPRESTO

8月のプライズ商品はかなり豪華なラインナップ! 今日は一部をちょっと紹介しちゃいます。まずは「ジョジョの奇妙な冒険DXフィギュア」。描き起こしのイラストをそのまま23センチのフィギュアにしました。ジョジョでこんな大きなサイズのフィギュアは初めて! のはず。細かいところまで気をきかせちゃいました。お次ぎは「スーパーロボット大戦必中バトルシミュレーター」。操縦桿を動かすと台座に乗っているロボット達がゲーム中の音声と効果音を発しながら決め技のポーズをとるスグレモノ!
あ～、さいこ～!
バンプレスト　小林

心頭滅却すれば火もまたすずし、といいますが24時間煩悩に包まれている私はココ最近の夏の日差しに毎日、体水分の60%以上は失ってしまい、アイスやら飲みものやらの摂取で毎日70%以上の体水分を取り戻しています。少しずつ自分が以前とは違うモノに変わってゆくのがわかる今日この頃、皆様いかがお過ごしでしょうか? この号が出る頃には、例のナニがロケテスト中だと思います。諸般の都合でタイトルは出せませんが、結構ドタバタしているこちらです。

セイブ開発　広報部

SEGA™

前号で紹介された「スラッシュアウト」がそろそろ店頭に置かれている頃です。もしかしたら、ゲームで"目覚める"友情なんてものもあるかもしれないので、ちょっとコイツなぁー、と思うような人ともいっしょに協力プレイしてみて下さい。そして、7／21～8／6まで東京ビッグサイトで開催する「21世紀夢の技術展」においてセガは光ファイバー・ネットワークを使った新しいアミューズーメントセンターの姿を公開します。是非、体験して下さい。「夏休み、無駄に過ごすな! ファイバー!」
セガ・エンタープライゼス
大仁田大好き広報　田中

セガ・ロッソ

たいへんお待たせしました「スター・ウォーズ:レーサーアーケード」!! もうあなたの街のゲーセンでは4キャラとも解禁になってますか? ガスガノとベンも特徴的な飛行性能を持っているので、コースにあわせて選ぶと遊びやすくなりますよ! 公式ホームページではインターネット・ランキングも開催中なので、ぜひ参加して下さい。海外からも参加があるので、日本代表として頑張って下さいね。これからもレッド・ホットなセガ・ロッソをどうぞよろしく!

セガ・ロッソ　高部

TAITO®

どーも! どーも! みなさんお元気ですか? 前号では、大変しつれいいたしました。まだ、発売されてもいないゲームに対して「みなさんプレイしていただけましたか」だって! 社内でも、いろいろ言われました「何だあれ!」から「広報やめろ!」まで。と.ほ.ほ.ほ. 反省。 ま、気を取り直して。あらためて、どーですか!「BG.2」いいでしょう。私のお気に入りは新車のMR-S EDITION。インターネットランキング開催スタートしてまっせ!

タイトー　広報　アイルトンサダ!

SUNSOFT®

毎度! サンソフトでございます。相変わらず暑いですね。特に名古屋は蒸しますので。北国がうらやましい限りです。さて、今月なのですが、またもやアーケードネタに欠けるのです。で～す～が! そうとばかりも言ってられないので。今月は『上海特集』! そうです、SUNSOFTの代名詞といっても過言ではないであろうこのタイトル。ゲーセンで遊ぶのも良いですが、たまには家で上海もおつなものです。今なら、PSにて1,500円で『上海』が買えますし、なんと9月にはPS2で超絶美麗な『上海』がプレイできます! よろしくね。
サンソフト・大吟醸わたなべ

シグマのゲーム場チェーン「ゲームファンタジア」の今年のテーマは『M-1グランプリ2000』。第2戦は、"夏のイキオイで、こすれ"（7/15～8/31)。ゲームファンタジアの66店舗で開催されます。第2戦の目玉は"コスリ・マクリ・ケン"。メダル2000円以上をご購入で、もれなくついてきます。メダルでこすって、10点分集めると、抽選で1000名様に、シグマ歴代ジョーカーの顔がわかるオリジナル「ジョーカー・マウスパッド(電卓付き)」をプレゼントします。

(株)シグマ　販促担当　河合峰宏

アーケードで大好評の「ドリームオーディション」がPS2にパワーアップして登場!! 初回限定版は、専用マイクとマイクコンバーターが同梱されてお買い得価格! 遊べるモードがさらに増えて、新曲てんこもり! 歌の練習にもよし、パーティーゲームとしてみんなで楽しむにもよし! もう「ドリオ」さえあれば、カラオケBOXへ行かずとも、その場がステージです。さあ、あなたもマイクを手に取って時間も料金も心配せずに、歌いまくろうぜ～ィ!! (くれぐれもご近所への騒音には注意しましょう)
広報／Ashizawa

セガの分社化によりましてアーケードゲームメーカーの数が増え、このコーナーの誌面が充実しました!! 拍手! それに伴いまして、1社あたりの掲載スペースがち～さくなってます! Boo～～! そして、お気付きでしょうが、すべての新会社が載ってるわけではありません。よって来月はも～っと増えます。さらにスペースが小さくなる……。ショー会場みたいに小間割りしちゃおっかな。

対戦格闘特集記事
格闘ゲームをすると暴力的になるのか!?

テレビやゲームに長く接しているほど暴力的?

(7月10日付 毎日新聞より)

小学校3、4年生の半数近くが1日3時間以上テレビを見ており、1日2時間以上テレビゲームで遊んでいる子も3割近くいることが、郵政省が10日まとめた調査結果でわかった。また、長時間テレビを見たり、ゲームに接しているほど、「暴力」を肯定する傾向も強いことも明らかになった。

東京、神奈川、埼玉、千葉の10公立小学校の3・4年生とその保護者を対象に3月に実施。有効回答数は小学生1292人、保護者1256人。

一日にテレビを見る時間は「3時間以上」が48.8%で、うち11.5%は「5時間以上」と答えた。また、ゲームは「2時間以上」が27.2%で、30分以上を含め6割の子供が毎日ゲームで遊んでおり、「ほとんどしない」は20.4%だった。

一方、過去1年間に「ける」「ぶつ」など10項目の暴力を振るった経験を聞いたところ、2項目以上で「ある」と答えたのは、3時間以上テレビを見るグループで53.6%、2時間以内のグループで44.8%と視聴時間が短いほど暴力経験は少なかった。また、「自分が相手より正しい」「口で言っても相手が聞かない」時などに暴力を振るっていいかという暴力の容認度を調べた結果、ゲームの長時間接触グループは短時間グループより15.3ポイントも高い明確な差が出た。また、テレビの視聴時間でも長時間グループが4.2ポイント高かった。

TVゲーム好き暴力認める傾向　郵政省:小学生と保護者調査

(7月11日付 中日新聞より)

「テレビゲームで長時間遊ぶ子どもほど、暴力を許したり、振るう傾向がある」—。小学三、四年生を対象に実施した郵政省のアンケートで、こんな結果が出たことが十日、分かった。

同省がテレビゲームについて調査するのは初めてで、「今後も調査を続け放送行政の青少年対策を行う際の参考にしたい」としている。

調査はことし三月、文部省の協力で首都圏の公立十小学校の三、四年生と保護者の計約二千五百人に実施。それによると、テレビの視聴時間は一日三時間以上が四九%。テレビゲームは二七%が毎日二時間以上遊んでいると答えた。

一日二時間以上ゲームをする子の約六〇%が「過去一年以内にける、殴るなどの行為をした」「口で言っても聞かない相手には暴力を振るってもよい」などと答える割合が高かった。また殺人シーンなどがある暴力的なテレビ番組を好む子のうち、五〇%以上が暴力を許容したり振るったりする傾向が高いことも分かった。

テレビ番組の暴力シーンを見て「何も感じない」との答えが二二%もあった。また、ゲーム時間の長い子ほど「いじめられる方にも悪いところがある」などと考える比率が高かった。

親との関係では、テレビを見る時間が制限されている子ほど暴力には否定的で、逆に「親が自分を怒る時よくぶつ」という子の半数以上が暴力許容度も高いことが分かった。

すばらしい調査&分析

このページでやりだまにあがって……じゃなくて、取り上げるのは、郵政省が今年の3月に行なった「子どものテレビとテレビゲームへの接触状況に関するアンケート調査」の報告書の一部と、それを扱った新聞記事です。まあ、ぶっちゃけた話「下品なテレビを見たり、格闘ゲームやってるような子どもは、暴力的な人間に育ってしまいますよ」みたいな、俺に言わせりゃ「そんなの当然だろ」という感じの内容なのですが……。

これが意外に、じっくり読んでみると笑えるので、今回紹介することになりました。

この調査自体は、郵政省の依頼により、某おぼっちゃん大学のメディア・コミュニケーション研究室とかいうところの、ナントカさんによって監修されたものです。当然、アンケート内容の作成や、結果の分析も、某大学のメディア～ナントカさん達によって行なわれたものと思われます。また、調査は小学3～4年生が対象となっています。このあたりは、このページを楽しく読むための、密かに重要なポイントと言えるでしょう。

チェックポイント① 小学生相手にハメまがいな設問!

設問

Q.格闘ゲームをしたあとの気持ちについて教えてください

1.気分がすっきりする　2.「もっとやりたいのに」と思う　3.今度はもっといいスコアをだそうと思う　4.自分もまねをしてみたくなる　5.格闘ゲームはやらないのでわからない　6.その他

Q.テレビやゲームで次のようなシーンをみると、どんな気持ちになりますか。

回答と解釈

●暴力的シーンへの反応

格闘ゲームをした後の気持ちとして、「気分がすっきりする」としてカタルシスを感じる子供が28%だが、「今度はもっとよいスコアをだそうと思う」(26%)、「もっとやりたいのに」と思う」(12%)などと欲求不満を残す子どももいる。「自分もまねしてみたくなる」という子どもは、10%である。

暴力的なシーンへの反応をテレビと比較すると、図表のようになる。アニメやバラエティーなどテレビ番組への反応と比較すると、テレビゲームは「スカッとする」「ワクワクする」などの反応が全般的に多い。「かわいそう」と被害者の苦痛に共感する反応を示すケースは、アニメやバラエティーなどテレビ番組の方が、テレビゲームへの反応より多い。

		スカッとする	ワクワクする	笑える	こわい	かわいそう	まねしたい	何も感じない	無回答
ヒーローが悪者をやっつけるシーン	アニメ	17.6%	23.8	17.0	3.4	6.2	2.2	22.1	7.7
	ドラマ	12.2%	18.0	4.3	12.3	6.0	2.1	31.5	13.6
	ゲーム	27.2%	19.3	6.6	3.5	3.3	1.8	26.1	12.3
敵を攻撃するシーン	アニメ	9.3%	15.3	10.0	19.2	12.0	1.5	21.5	11.2
	ドラマ	5.3%	9.1	2.3	39.6	14.2	1.7	15.9	11.7
	ゲーム	21.5%	16.1	6.0	19.4	5.6	1.8	17.3	12.4
けったりなぐったりするシーン	バラエティー	2.9%	4.8	32.7	8.3	15.6	0.5	21.7	13.5
	アニメ	7.4%	14.2	10.3	13.4	19.9	1.2	22.2	11.4
	ドラマ	4.6%	8.1	3.1	28.3	23.8	1	19	12.2
	ゲーム	18.1%	13.1	5.5	13.4	11.5	1	22.8	14.6
負けた方が血を流して苦しむシーン	バラエティ	1.8%	1.5	10.6	30.5	23.7	0.3	18	13.6
	アニメ	3.9%	3.9	4.3	32.8	26.7	0.5	16.6	11.3
	ドラマ	1.8%	1.7	1.4	48.5	26.5	0.2	9.3	10.5
	ゲーム	5.5%	3.9	3.3	37.2	19.7	0.2	16.4	13.9

【ひとこと言わせろ!!】 これは1～6番までの選択式の設問なのですが、小学生を相手に、ちょっと誘導尋問くさいところがナイスです。1番を選ぶと「暴力的シーンでカタルシスを感じる子ども」という烙印を押され、2番はまだしも3番を選んだ子どもまでが「欲求不満」の一言で片付けられているところも味わい深い。用意されている選択肢を選ぶと、高確率で強引なマイナス解釈をされるところが、このアンケート調査全体の方向性を示していると言えるでしょう。

【子どものテレビゲームへの[illegible]に関するアンケート調査】
【目的】子どものテレビ[illegible]テレビゲームの接触環境の実態を把握するとともに、その暴力シーンへの接触や子どもの考え方、行動に及ぼす影響などについて、[illegible]分析を実施することを目的とする。
【調査結果概要】
●テレビ・ゲームとの接触状況
1日3時間以上テレビを視聴している子どもが[illegible]、テレビゲームに1日2時間以上接触している子どもは27%
●テレビ視聴時間と子どもの暴力
テレビの長時間視聴グループは[illegible]に比べ、暴力の行使経験が多く、暴力許容度がやや高い[illegible]。ただし、テレビ視聴時間と暴力の背景にある[illegible]
●ゲーム接触時間と子どもの暴力
ゲーム接触時間が長い子どもは短い子どもに比べ、暴力の行使経験が多く、暴力行為へ許容度が高い。また、「[illegible]は意味がない」「いじめられる方にも悪いところがある」という価値観を保有する比率が高い。

ゲー事典 アンケート調査結果および調査票など資料の全文を見たい人は、郵政省 放送行政局放送政策課へ連絡してください。アクセスは郵政省ホームページから。
郵政省HPアドレス http://www.mpt.go.jp/

チェックポイントその② 勝ちたい＝暴力肯定!?

設問　Q.次のような意見についてどう思いますか。あてはまるところに○をしてください。

	そう思う	まあそうだ	あまりそう思わない	ぜんぜんそう思わない
今の世の中、競争に勝たなくては幸せにはなれない	1	2	3	4
ゲームは勝たなければ意味がない	1	2	3	4
男はケンカが強いほうがカッコいい	1	2	3	4
いつも勝ってばかりいると、人にきらわれる	1	2	3	4
どんなときでも、暴力はいけないことだ	1	2	3	4
いじめられている友達がいれば、自分が身代わりにいじめられることになっても助ける	1	2	3	4
「いじめはいけない」というけれど、いじめられる方にも悪いところがあると思う	1	2	3	4
いつ「いじめ」にあうかわからないので不安だ	1	2	3	4

回答と解釈　●暴力に関する価値観の肯定比率

	男子	女子	合計
ゲームは勝たなければ意味がない(勝利至上主義)	34.5	19.9	26.8
男はケンカが強いほうがカッコいい(伝統的男性観)	19.6	15.2	17.4
「いじめはいけない」というけれど、いじめられる方にも悪いところがあると思う(いじめの正当化)	62.6	66.0	64.5
いつ「いじめ」にあうかわからないので不安だ(いじめへの不安)	43.1	50.5	47.0
どんなときでも、暴力はいけないことだ(暴力否定主義)	73.5	76.4	75.1
いじめられている友達がいれば、自分が身代わりにいじめられることになっても助ける(援助志向)	58.5	61.9	60.3

●いじめや暴力に関する価値観

暴力と関連すると思われる価値観の中にも、特に肯定される比率が高いのが、『「いじめはいけない』というけれど、いじめられる方にも悪いところがあると思う」という意見で、65%の子どもが賛成している。

男女間の肯定率の差が特に大きかったのは、「ゲームは勝たなければ意味がない」という価値観で、男子の肯定率(35%)が、女子(20%)に比べて明らかに高い。「男はケンカが強い方がカッコいい」という価値観も同様に、男子(20%)の方が女子(15%)より高い。

〔ひとこと言わせろ!!〕

このアンケート分析では「暴力に関する価値観」について言及している箇所が多く、さらに恐ろしいことに「勝利至上主義＝暴力の背景となる価値観」と断定している一文があるのです。アルカディア編集部一同、これにはかなりの衝撃を覚えました。何故ならば「アルカディアの対戦ゲームの攻略記事は、基本的に勝利至上主義だから!」です!!

この分析者の頭の中には「勝負＝暴力による闘い」という図式でもあるのでしょうか?

チェックポイントその④ 長時間プレイも暴力傾向か!?

解釈

●テレビゲームへの接触と暴力的傾向の関連性

1日のテレビゲームへの接触時間が長いグループの子どもは、短いグループの子どもに比べて暴力行使度や平均ポイントが高い子どもが多い。

テレビゲームへの接触時間と暴力許容度は正の相関がある。クロス集計をしても、接触時間の長いグループは短いグループに比べて、暴力許容度が高い子どもが多い。

〔ひとこと言わせろ!!〕

ガビーン! この分析では、1日2時間以上のプレイを長時間接触グループとして分類し、暴力行使度・暴力容認度、共に高い傾向にあるとしています! けど、1日2時間じゃつまんないですよね。沙羅曼蛇でも8周できるかどうかだし、グラディウスⅡだったらたったの4周しかできません。昔の1000万点ゲームをやりまくったゲーマーは、かなり暴力的傾向が強いことになってしまいそうです……。

チェックポイントその③ コスプレイヤーも暴力傾向に!?

設問

Q.あなたのいちばん好きなゲーム(テレビ)のキャラクターは何ですか
Q.そのキャラクターについて、どう思いますか。1か2に○をつけてください。
・自分と似ている　1.そう思う　2.そう思わない　・そのキャラクターのようになりたい　1.そう思う　2.そう思わない
・そのキャラクターまねをすることがある　1.ある　2.ない

回答と解釈

●キャラクターへの感情移入

本調査では子どものキャラクターへの感情移入の度合いを、子ども自身の好きなキャラクターについて、「自分と似ている」と思うか(同一視傾向)、「そのキャラクターのようになりたい」と思うか(憧憬傾向)と「そのキャラクターのまねをすることがある」か(模倣経験)の三つの傾向から測っているこのうち比率が低かったキャラクターへの同一視傾向を除く、二要因と暴力的傾向との関連性を分析した。結果は以下の通り。

クロス集計(編集部注：「暴力行使の経験」「暴力の許容傾向」の結果を交えて集計)の結果、憧憬傾向が高いグループでは、低いグループに比べ、暴力を行使しやすい子どもが多く、両グループの平均ポイントを比較しても前者の方が高い。

模倣経験、すなわち好きなテレビキャラクターのようになりたいと思う子どもは、そうでない子どもに比べて、暴力を行使しやすい子どもが多く、平均ポイントも前者の方が高い。

暴力許容度との関連をみても、憧憬傾向及び模倣経験がある子どもは、そうでない子どもに比べて暴力を許容する程度が高い子どもが多く、平均ポイントも高い。

「ゲームは勝たなければ意味がない」という価値観を持つ比率は、憧憬傾向のある子ども(31%)の方がない子ども(25%)に比べて高い。

●キャラクターへの感情移入と暴力行使度

		合計	攻撃性ポイント 高ポイント(2点以上)	攻撃性ポイント 低ポイント(1点以下)	平均ポイント
キャラクターになりたい	思う	100% 493人	57.0% 281人	43.0% 212人	2.29
	思わない	100% 543人	47.9% 260人	52.1% 283人	1.87
キャラクターのまね	ある	100% 395人	60.5% 239人	39.5% 156人	2.38
	ない	100% 630人	47.5% 299人	52.5% 331人	1.87

●キャラクターへの感情移入と暴力許容度

		合計	暴力許容度 高ポイント(15点以上)	暴力許容度 低ポイント(14点以下)	平均ポイント
キャラクターになりたい	思う	100% 493人	48.7% 240人	51.3% 253人	15.06
	思わない	100% 543人	41.3% 224人	58.7% 319人	14.34
キャラクターのまね	ある	100% 395人	49.1% 194人	50.9% 201人	15.16
	ない	100% 630人	41.4% 261人	58.6% 369人	14.32

●キャラクターへの憧憬傾向と価値観

		ゲームは勝たなければ意味がない				
		そう思う	まあそうだ	あまりそうは思わない	ぜんぜんそうは思わない	無回答
キャラクターのようになりたい	そう思わない	9.0%	16.2%	31.9%	41.3%	1.7%
	そう思う	16.2%	15.0%	30.4%	37.3%	1.0%

〔ひとこと言わせろ!!〕 憧憬傾向＆模倣傾向についても、暴力傾向と関連付けられてしまっています。この分析者が現在のコスプレイヤーを見たら、何と思うのでしょうか? 他人ごとながら、大変心配です。

一緒にされるな!

さて、この記事を読んだ皆様は、どんな感想を持たれたでしょう? ほんの一部しか紹介していないうえ、ふざけたツッコミ付きなので、この記事だけであまり真剣に考えられても困るのですが……。けど、雰囲気は感じ取ってもらえたと思います。やっぱり、多くの大人・常識人からは、今でもゲームというものは、良く思われていないのです。ハナから格闘ゲームと暴力を結びつけることを目的にしているかのような設問や、強引とも思える解釈など、滑稽ですらあるのですが。

しかし、実際問題、対戦ゲームに何らかの影響を受けて暴力傾向が高まるバカは確実に存在するだろうし、このアンケート・分析の全てが的外れだとも思っていません。小さな子ども達が格闘ゲームに熱中する姿を見て、常識人達が不安を覚える気持ちも想像はつきます。

けどねえ、やっぱり「バカと一緒にすんな!」という思いはあるよね。さらに言うなら、真剣勝負に価値を見出して、研究して工夫して練習して……と、勝利に向かって努力する姿勢とその価値は、一般のスポーツなんかと、何ら変わらないと思うんだけどな。いい勝負して、モニターとコンパネを通じて、互いの敬意が通った瞬間なんか「こりゃ、結構高尚な遊びだな」とか思ったりもするし。

まあ、頭の堅い大人達の偏見は無視して、マジメに対戦ゲームで遊んでいこうか。ストⅡ世代が大人になる世紀は、もう目の前だ。

（文責・RED）

ゲー事典　実際問題、メディアの影響を受けてガキどもの暴力傾向が高まるなんて、昔っからあったよね。プロレスなんてその最たるもので、数年前には、いい年こいた大人が、会社の同僚をプロレス技で誤って死なせてしまった、という事件も起きてたし。どんな時代のどんな集団にも、一定の割合で必ずバカが混じってるだけの話なんじゃないかな。

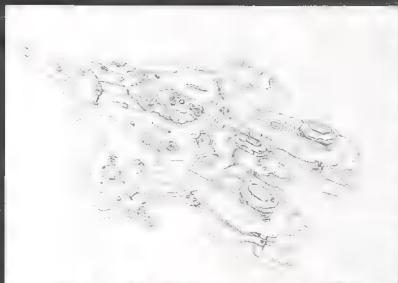
「ケタ違い」のシューティングはこうして生まれた

マーズマトリックス 開発者インタビュー

スコアを稼ぐことの楽しさを教えてくれるゲームを世に送り出すタクミ。その最新作、『マーズマトリックス』の開発チームにお話を伺ってきた。

バックグラウンドは技術戦争

―まずはストーリーのあらましについてお伺いします。冒頭のストーリーには、「火星の民衆が地球連邦に対して反乱を起こす」とあります。地球連邦側イコール善という図式が垣間見えるのですが、実際のところはどうなのでしょう。

西 必ずしも善、悪ということではありません。火星側にも地球側に対する利権の拡大という目論見があるんです。お互いの利権がぶつかりあっているわけで、善悪では割り切れません。

―火星独立戦争の背景にインフィニティという謎の物質が登場しますが、それはどういったものなのでしょうか?

西 インフィニティは古代火星人の高度な技術だったんですが、古代火星人はそれによって滅びてしまい、現在は発掘したインフィニティの技術を火星軍と地球軍の両側で利用しているのです。火星独立戦争の真相は、インフィニティの技術をめぐるテクノロジー戦争というわけです。

設定原画
巨大戦艦「タルシス」

ゲーム中では4面の道中で登場するタルシス。[illegible]のディティールのほとんどが再現されていることがわかる。タルシスとは火星の火山の名でもある。

システムは二転三転

―すべての武器を1ボタンで管理するという発想はどんなところから出てきたのでしょうか。

西 今回は、武器の使い分けというのを一つのテーマとして開発をしたんです。それでボタンの数を変えてみたりと、システムの試行錯誤を繰り返しました。

―開発中は3ボタンや2ボタンのバージョンもあった?

西 ええ。色々試して、結局体で覚える感覚としては1ボタンが一番いいという結論になりました。開発中に、自機の装備のほうも二転三転しています。

―開発中のモスキートはどんな感じだったのですか?

西 はじめはバリアがなかったんです。それから次第に装備を付け足して、最終的に吸い込んだ弾数によってボムの威力が違うという現在の形に落ち着いていきました。

―ボタンを押し続けないと無敵にならないというアイデアも、その過程で出てきたものなのでしょうか?

西 普通のプレイヤーは「やばい?」というくらいでボムを使うと思うんですけど、「ヤバイ」から死ぬまでにはタイムラグがあるんですよね。その間にボタンを押しっぱなしにしてもらうのはどうか、ということが発案のきっかけです。

―初心者プレイヤーは、一度バリアを使い始めるとゲージを使いきってしまい、次のゲージが溜まる前に死んでしまうといった傾向があるようですが、それについてどう思われますか?

西 そうなんですよね(笑)。その点はもう少しわかりやすくしておけば良かったと思ってます。

―最終仕様は『ギガウイング』と似ていると思うのですが、意識はされましたか?

西 当初から、『ギガウイング』の良いところは取り入れるつもりでした。吸着バリアは「要するにリフレクトフォースだけど、何か違った特徴を持たせて、別の遊び方ができるものを」という発想から、試行錯誤をしている段階で生まれたものです。

―最近主流のシューティングですと自機を5～6機種から選ぶものが多いですが、あえて今回モスキート1、2と2機体に絞ったのはどういうお考えで?

西 2機種にすべての要素を組み込みましたから、無理に増やす必要はないという判断です。

―初心者向けの自機といえば、ショットがワイドというイメージがあると思います。実際プレイしてみると2号機の方が先に進みやすいと感じるのですが、これは意図通りですか?

西 そのあたりはやり込むにつれ二転三転していきますよ。1号機は中盤あたりから楽になるように調整したつもりです。

―モスキートがレベルを上げていくと形態が変わっていきますが、それによって当たり判定は変わるのですか?

竹[illegible] いえ、当たり判定に違いはありません。

―なかなか最終形態までたどりつかせてもらえませんね。

西 そうですね。今回は「ギガ」と違って、かなり難度は高めに調整してありますから。最終形態になることは確認されていますので、頑張ってください。

―稼ぎと機体差についてはどうでしょう?

西 差が出ないようにバランスを取ったつもりなんですけど、最近インターネットなどで情報をみていると……甘かったと反省してます(苦笑)。

株式会社タクミコーポレーション プロジェクトリーダー兼プログラマー。本作のメインプログラマーで[illegible]に関わっている。

西敬史

"調整"することの難しさ

―一面などは最後までチェーンが繋がりますが、それを明確に意識して敵を配置しているのでしょうか?

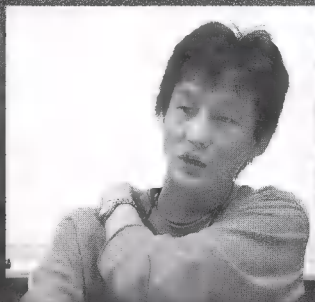
西 一応、道中はほぼ繋がるように設計してあります。

―6面まですべて繋げられるようになっているのですか?

西 一応、4面中ボスのところのみ切れてしまうはずですが、マニアの方のやり込みは恐ろしいですからねえ(笑)。いずれ繋げられてしまうかもしれません。

―最もチェーンをつなぐのを難しく設定した場所は、具体的にどこですか?

西 多分2面の前半が一番難しいと思います。あそこはいやら

ゲー事典 **幻のモスキート03?**：本文中のイラストはタクミさんからいただいたマーズマトリックスの設定資料だが、左ページ下段の戦闘機には「03」のナンバーが見える。おそらくこれは開発段階に存在したと思われる、モスキート03のラフデザインなのだろう。やや平たいフォルムのこの機体、ゲームに出現していたらどんな装備を持っていたのだろうか。

しく作ったので、ぜひとも攻略を頑張っていただきたいですね。

——もうひとつの稼ぎ要素として、キャラ回し(敵を早く倒せばどんどん次が出てくる)というフィーチャーがありますが、あれはどういった狙いで採り入れたのですか?

西　キューブのチェーンを繋ぐためのヒントとするためです。

——繋がらないところはキャラ回しを疑え、ということですか。

西　そうです。2面などは特によく探してみてください。

——チェーンの最大数はどのくらいに設計されたのですか?

西　2000はいかない程度だと思いますよ。

——今回1兆点の桁は?

西　存在していません。9並びでカウンターストップします。

——参考までにお伺いしたいのですが、開発チーム内ではどのくらいのスコアが出ていますか?

竹歳　結局、発売前にクリアは出ませんでした(笑)。プレイヤーのみなさんにお任せします。

竹歳 健
株式会社タクミコーポレーション
サブリーダー兼CG・デザイナー

横画面という制約の中で

——普通、アーケードの縦スクロールシューティングは、ほとんど縦画面で作られますが、横画面縦シューティングを作るうえでの難しさはありますか?

西　横画面縦シューティングというのは、コンシューマの移植を前提に考えているわけですが、苦労するのはボスが横長とか、そういうデザイン面でしょうか。

——1面ボスなどは横画面であることが印象的ですよね。「なるほど、横画面シューティングのボスだとこうなのか」って。

竹歳　横画面縦シューティングの場合、ボスを「なるべく大きく」と作っても、小さく見えてしまうんです。2面ボス(巨大輸送車)などは何度もやり直しをして、ようやく今の大きさにまとまりました。他にも、ボス出現時の演出で必ず全体を見せるとか、より大きく見せるために、演出面でいろいろ工夫をしています。

——実際のCG制作環境はどうなっているのでしょう?

竹歳　ライトウェーブでモデリングとレンダリングをして、フォトショップでレタッチをしてプログラムへ、といった感じです。

——すべてのキャラには元になったハイレゾリューションのCGが存在するということですか?

竹歳　そうです。ただ、ザコなどはディティールを作り込むと、小さいドットサイズに落としたときに、かえって汚くなってしまうという難しさがあります。

——マーズマトリックスのデザインを考える際に、インスピレーションを受けたものはありますでしょうか?

竹歳　『S.F.3.D.オリジナル』の横山宏さんですね。あの人の雰囲気が出せればいいなと。

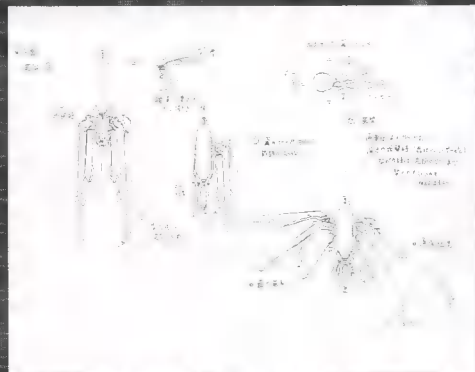
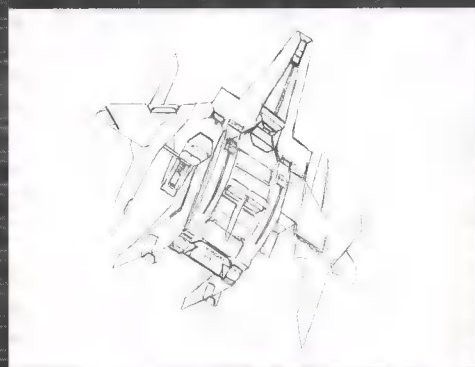
——実際にCGを作成する上で気を使った点は?

竹歳　宇宙物ですから、光と影のコントラストに非常に気を使いました。つまり、コントラストを高くしてあるんです。

——全体的にソリッドな印象に仕上がってますよね。ただ、ボスデザインの中では、3ボスだけ流線型のイメージで他と違う印象を受けますが。

竹歳　1面が横に長くて2面が四角ときたので、丸が欲しくなったといった感じです。

——竹歳さんが一番お気に入りのボスはどれですか?

竹歳　5面(列車)ですかね。ハルカメの動きなどに力を入れてますから。ここは見所でしょう。

——一番難産だったデザインはなんでしょうか?

竹歳　これも5ボスの最後のあたりですね。5ボスは特にギミックが多いですから、アイデア出しに時間がかかりました。

設定原画
大型複翼機「ロッソ」

ROSSO

タルコスと同じく4面ボスとして登場するロッソ。ロッソといえば、映画『紅の豚』のポルコ・ロッソ。彼の駆るサボイアS-21とだぶる。

設定原画
モスキート03

MOSQUITO 03

今後は?

——次回はこんなゲームを作ってみたい、などという希望や予定はありますか?

西　今度はバリアやリフレクトフォースのようなシステムから離れて、別路線のものをやってみたいですね。もっと純粋に敵弾をいじりたいというか。

——対戦格闘ゲームの開発は?

西　それはいずれ、ご期待くださいということで(笑)。

——竹歳さんはやってみたいデザインなどありますか?

竹歳　僕は第2時世界大戦ものが好きなので、ミリタリーものがやりたいですね。

——グラフィックデザイナーとしては、ポリゴンなどハイエンドなものと、昔ながらのドット絵の職人芸的なものと、どちらが制作意欲をそそられるのでしょうか?

竹歳　例えばメタスラなんかは、あの基板スペックにしてあの描き込みは凄いですよね。結局のところ、ポリゴンにもドット絵にも、どちらもよいところがあるので、ゲームに合わせていくのがいいのかな、と思ってます。

——今回、本作で3DCGをベースにしたソリッドなメカデザインを見せていただいたので、次は1ドット1ドット入魂の、手打ちドット絵芸術なんてのはどうでしょう?

西・竹歳　検討してみます(笑)。

——では最後に、ファンの方に何かコメントをお願いします。

西　まずクリアするところからはじめましょう。

竹歳　欲の出しすぎに注意してください。

——本日はどうもありがとうございました。

S.F.3.Dオリジナル：10年以上も昔、ホビージャパン誌に掲載されていた、機動歩兵中心のオリジナルフォトストーリー。デザイナーであり、モデラーでもある横山宏氏の手によるメカがかなりの人気を博した。近年、ブームが再燃しつつある。98年の連載再開時、『マシーネンクリーガー』と名前が変わっている。

新三原ぶ苦労（ナゾ）第１章送られれて来るものの話第一話「呪いのビデオ自称マンガ家のKさんのとに、資料と称した１本のビデオテープが届いたのは夜中の１時過ぎだった。Kさんがテープをデッキに入れて見たとき、時計は２時を回ろうとしていたという。ビデオは再生されるとすぐにＰＳ２立ち上げの画面を映し出した。次に画面のテロップと共に「げーむをあそぶときは　おへやをあかるくして　なるべくがめんからはなれてたのしんでね。ときどきおやすみするのもわすれないでね」とさくらちゃんのメッセージが表示された。Kさんは開発中のゲームであることに気がつき身をのりだす。『TETRIS with カードキャプターさくら　エターナルハート』タイトル画面　さくらちゃんの声がスタートボタンを押すよう伝え操作者の手によりゲームがロードされる。いよいよ本編に入る……、と思われた瞬間、ただの黒い画面に変わる。そこにはテロップがあった。「…と、ありきたりのネタでは読者のみなさまに申し訳がないのでゲームの開発中に起きた不可思議な映像を見てもらうことにしよう」（読者って？見てもらうことにしようって一体…）Kさんが思うまもなくビデオは進む。そこには暗視カメラで撮影されたA社社内の無人の廊下が映し出されていた。「２分３０秒経過」画面端のテロップが告げる。一瞬Kさんは何か感じたが画面はテロップの入った静止画面へと変わっている。テロップには撮影日時と共にこうある。「次からの映像は２時間後の現場検証の映像である。その後に問題のシーンの解析映像があるので巻き戻さなくてもOK」妙な親切さが不気味だ。いや、それよりもやはり先ほどの何かは気のせいでなく…、そう思うKさんの耳に電灯がつけられ明るくなったA社での複数名の男の声のやりとりが聞こえてくる。「もっと上から降ろしてみて」「今度はもっとゆっくり」指示された人物は画面端のさくらちゃんの立て看板の向こうから手を伸ばし言われるままに様々な速度で振り下ろしたり差し出したりしている。しばしそんなシーンが続いたあと、画面は又テロップ入りの静止画と変わっていた。「さて問題のシーンの解析である。映像は以下の順に入っている。そのシーンのみ・そのシーンのみスロー・映像を補正したもの・補正のスロー、と入っている」そこから「それ」はKさんの目の前にきっちり４度映し出された。暗い廊下、画面を右斜め上から切るように置かれているのは真横から見た立て看板。全くの真横なのでさくらちゃんの姿は見えない。その立て看板からである。一度目。白く透けた「何か」が現れ消える。２度目。ゆっくりと「何か」が現れ、弧を描くのが見て取れた。三度目。より鮮明に補正された「それ」は指の形まではっきりと見て取れる「肘から先の人の腕」。すべてを理解したKさんの目に、４度目のそれは、ゆっくりと現れ、振り下ろされて消えた。同時に人とは思えない人の叫び声が部屋中に響き、ビデオは終了したという。後日Kさんはさくらちゃんの言いつけを守らず、部屋を暗くしたまま見たことを後悔し、ひぃぃぃという叫びで飛び起きなく赤子をなだめるのに骨を折り、やはり生きた人間とは思えない人の方が（何をやるかわかんなくて）怖い」と語った。手の正体については、忙しい開発チームを見かねてさくらちゃんが手伝ってくれようとしたのではないかと、ボロ雑巾のような開発者の一人が遠い目で語ったという。しかし、暗視カメラで社内を撮影した動機は今持って謎のままである。

そんなんARIKA

第4部

<仮> サブタイトル引き続き募集中!!! みんな向いてるっっ!!?

状況がどうでも子供の受ける側の本質は変ってないと信じたい気持ちも…
でも新しいものが生まれていない
求めていないというか…

ところで一言で「ゲーム好き」といっても名越さん三原のひとの世代のゲーム好きって感覚と今の世の中のゲーム好きの好きな部分って若干差があるようにも思うのですがどーでしょー？
今は情報過多で子供は絶対的なものにリアリティーが感じられない それが大人になったというかですね

ん～？ 言う側もとる側も好きじゃないリフツーの感覚を持ってるとどうなるのでしょーか？
ゲームの他にも何かある人はとりたいですね
それはアリカも同じになるね♪

人材についてはよく「ゲームが余り好きじゃない」と言う人がいますがそういう人をとるのは間違っている
それはそうですよね ゲームの明日を担うのに否定的とはこれ如何に
？

本当に広告マンガになりますか…？
そんなんARIKA 第4部 セガ特集 終

うちの社長もそうによるね…
あの人もクリエイ…
おーよアリカの社長はクリエイターの鑑みたいな
その上たいへん心も清らかなよい人で
その分副社長がダークサイドを一手に担う
汚れ中の汚れだもんな!

ボクは社長と呼ばれてるけどお金（運営）は会社がやってくれる そういう意味では「社長」じゃない…
じゃあ新しいものを作っていかなきゃしようがないなり!!!
はあああ…

エポックメーキング
求めよーぜ!

目指すならミニですね
今回分社して周りはキビシーと言うけど…

ケロちゃん水色出るとけっこー強いよ～
持ちキャラですから!

そしてやはり話題の中心はケロちゃん…?
よし!最優秀バグチェッカー賞!
オレ ケロちゃんのデバックしかやってないし!!

キャラはランダムセレクトでトーナメント戦
キャラ選択時の緊迫感が素晴らしい

室内にたちこめる男くさい空気!!!
これはもしかするともしかする～!!!
むはー!!

そんなんARIKA
第4部 Ver.5.66
アリカ特集

しかしなんと世界大会
ハタで見てるだけで熱気にあてられっぱなし！
燃えるゲームってことやね!
はー

ケロちゃんスペシャルや～
ぽえ～

この緑色の人誰だけ!? ど忘れした…
ダレ？ 小狼？
いるんかい!!?

途中東京都に大雨洪水警報
フツーにアリカに取材に呼ばれる

そっちの世界大会もかい!!?

と思ったら優勝者のひいたキャラはケロちゃん
ケロちゃんキャラ勝ちです
スペシャルや～!!!
ケロちゃんは最強か最弱か… 君がその目で確かめてくれい!!

おーい! さくら担当チーム全滅なのはどーゆーことだっ
勝ったらいーことあります？
負けた方の給料が下がる!!
うわ…生々しい戦いだ

この熱気…
男だらけの『テトリス with カードキャプターさくら エターナルハート大会』であった
あ! ××さんランダムキャラセレクトで目押ししようとしてるっ
知世ちゃん最強説!
やべっ フツーのテトリスやっちまった!

EX4

今日「世界大会」やから!

～アーケードゲーム専門店！広告ページ～

PCB

基板は家庭用ゲーム機にたとえるならソフトに当たる部分で、大きさや形は様々です。

7月21日より

～サマーセール実施中～

下記のリストは、7月5日現在のものです。在庫・価格は常に変動していますので必ずお電話等でご確認ください。

<<<カプコン>>>		飛べポリスターズ	4,000	マーベルランド	27,000	**<<<バンプレスト>>>**		サンダーブラスター	12,000
ウォーザード	9,000	ドラグーンマイト	19,000	ローリングサンダー2	12,000	アクウギャレット	14,000	ドラゴンブリード	7,000
ジョジョの奇妙な冒険2	22,000	バトルトライスト	18,000	**<<<SNK>>>**		ウルトラ警備隊	18,000	空手道	5,000
19XX(ROM)	15,000	フラックアタック	15,000	スカイソルジャー	10,000	隠忍	18,000	強行突破	18,000
スーパーマッスルボマー(ROM)	15,000	魔獣の王国	45,000	ストリートスマート	3,000	クイズ美少女戦士セーラームーン	18,000	ザビガ	38,000
ダンジョンズ&ドラゴンズ(ROM)	15,000	ミスティックウオリアーズ	25,000	ASO2　ラストガーディアン(ROM)	2,000	グンペイ	30,000	西遊降魔録	5,000
アレスの翼	27,000	**<<<セガ>>>**		クロスソード(ROM)	5,000	**<<<アトラス>>>**		ダブルドラゴン	12,000
ストリートファイターII	6,000	バーチャファイター	16,000	超人学園ゴウカイザー(ROM)	4,000	エスプレイド	25,000	熱血硬派くにお君(C)	8,000
ストリートファイターII THE MOVIE	28,000	ファイティングバイパーズ(ハーネス付き)	18,000	月華の剣士2(ROM)	4,000	ぐわんげ	32,000	VSテニス	18,000
天地を喰らう	36,000	バーチャル麻雀 マイフェアレディ(ROM)	2,000	ティンクルスタースプライツ(ROM)	7,000	**<<<ビデオシステム>>>**		いっき	18,000
トップシークレット	26,000	ファインドラブ(ROM)	2,000	天外魔境真伝(ROM)	1,500	F1グランプリ	1,500	ギャラクシーウォーズ	48,000
ワンダー3	15,000	レイディアントシルバーガン(ROM)	2,000	パルスター(ROM)	5,000	すくすく犬福	42,000	クレイジークライマー	45,000
CP2マザーボード	4,000	水滸演武(ROM)	1,500	ビューポイント(ROM)	4,000	ソニックウイングス	5,000	クレイジーコング	7,000
<<<タイトー>>>		蒼穹紅蓮隊(ROM)	2,000	ファイトフィーバー(ROM)	8,000	闘神ブレイザース	12,000	シーファイターポセイドン	38,000
サイヴァリア	98,000	カルテット2	28,000	風雲黙示録(ROM)	1,000	ラビオレプス	18,000	ジャングルキング	12,000
飛鳥&飛鳥	15,000	シンドバッドミステリー	18,000	ブレイジングスター(ROM)	7,000	**<<<ビスコ>>>**		バトルクルーザーM12	28,000
スーパーQIX	6,000	青春スキャンダル	18,000	メタルスラッグ2(ROM)	9,000	ステッガー1	9,000	フェニックス	20,000
スクランブルフォーメーション	32,000	ダークエッジ	23,000	**<<<テクモ>>>**		チェンジエアブレード	28,000	レディバグ	8,000
スラップファイト	6,000	忍者プリンセス	18,000	上海・真的武勇	7,000	連珠貴族	3,000	**<<<麻雀・花札>>>**	
デッドコネクション	8,000	バーニングライバル	10,000	スターフォース	18,000	五月陣戦3	42,000	VS麻雀・乙女繚乱	15,000
ニュージーランドストーリー	15,000	ピタゴラスの謎　パドルなし	18,000	ソロモンの鍵	32,000	**<<<ライジング>>>**		アイドル麻雀放送局　本番中	8,000
マジカルデートEX	8,000	ファンタジーゾーン	18,000	ダイナマイトデューク	9,000	魔法大作戦	17,000	スーパーリアル麻雀P4	5,000
龍神	15,000	ワンダーボーイ	15,000	ボンジャック	15,000	**<<<彩京>>>**		スーパーリアル麻雀P6	2,000
レイストーム	9,000	**<<<ナムコ>>>**		**<<<ジャレコ>>>**		バトルクロード	15,000	スーパーリアル麻雀VS	20,000
<<<コナミ>>>		X?DAY2	12,000	エンジェルキッス	9,000	ロードランナー ザ・ディグファイト	32,000	セーラーウォーズ	7,000
G.I.ジョー	28,000	ギャラガ88	28,000	グラディア	7,000	**<<<その他>>>**		対戦ホットギミック3デジタルサーフィン	40,000
Mr.五右衛門	12,000	グロブダー	35,000	ぶたさん	28,000	エアーウルフ	5,000	ときめき麻雀パラダイス	12,000
究極戦隊ダダンダーン	25,000	コズモギャングザパズル	3,000	**<<<カネコ>>>**		キャノンダンサー	18,000	トリプルウォーズ	8,000
グラディウスII	18,000	ゼビウス	4,000	ギャルズパニック	4,000	タスクフォースハリヤー	9,000	ハイパーリアクション2	12,000
グラディウスIII	32,000	ティンクルピット	8,000	グレート1000マイルラリー	16,000	ノストラダムス	22,000	麻雀学園祭2	12,000
グラディウスIV	38,000	ナックルヘッズ	13,000	爆裂ブレイカー	10,000	ハイパーデュエル	7,000	麻雀クリニック	18,000
コナミ80'sアーケードギャラリー	28,000	ニューマンアスレチックス	5,000	**<<<セイブ>>>**		ブランディア	20,000	麻雀同級生	1,000
サンセットライダーズ <2P Ver>	28,000	ネビュラスレイ	12,000	ゼロチーム	18,000	エアデュエル	12,000	麻雀同級生SP	5,000
スーパービシバシチャンプ(パネル付き)	42,000	バストアムーブ2(パネル付き)	8,000	雷電2	17,000	ギャロップ	7,000	麻雀四姉妹若草物語	3,000
ソーラーアサルト	260,000	ボスコニアン	18,000	雷電DX	20,000	剣豪	15,000	レモンエンジェル	18,000

C-BOX

C-BOXとは家庭用ゲーム機で言うところの本体に当たる物です。
操作パネルと電源、RGBビデオ変換等が組み込まれています。

C-BOX新機種登場

シグマ電子のオールインワンタイプです。
電源は+5V15Aの余裕の大容量!!

一番安いC-BOX!

雷神　28,800円

麻雀もOK!シングルC-BOX

風神　29,800円

ベガJr.　29,800円

ボードマスター　47,000円

バナツインロング　36,000円

シグマセット　39,800円

最新ゲーム予約受付中

★カプコン vs. SNK　★プロギアの嵐
★テトリス ジ・アブソリュート　★斑鳩 IKARUGA

発売日・価格が決まり次第、ご連絡いたします。

アーケードゲームの仕組み 初心者講座

只今タイムマシンオリジナルの
「アーケードゲームマニュアル」を制作中です。
内容は、今まで掲載してきた初心者講座のNo.1～5をベースにまとめたものですが、説明しきれなかった部分の追加や新規情報など、さらに細かいところまで解説したものを目指しています。
本誌が出ている頃に完成予定ですので、興味のある方はお手数ですがおはがきで請求してください。もちろん無料でお送りいたします。

さらに詳しい情報は、タイムマシンホームページもチェック！

http://www1.neweb.ne.jp/wb/time/

ほぼリアルタイムに情報を発信中です。メールでの注文も受付中です。

ARCADE PCB SHOP

(株)タイムマシン

東京都国分寺市南町2-11-14 トミービル2F

TEL.042-328-7233
FAX.042-328-7234

営業時間 ： 11:00～19:00 日曜日定休日

★通信販売は代金引替（代引き）がおすすめです。ヤマト宅急便に代金を支払い、商品を受け取るシステムです。お届けも早く安全です。
★最低月1回発行している「ダイレクトメール」のお申し込みは、おはがきでご請求ください。3ヶ月間無料でお届けいたします。

TSC

初心者からマニアまで楽しめるアーケードショップ

SNK VS カプコン 8月発売予定 予約随時受付中

- 分割払いは最高60回までOK!
- 商品の組合せは自由。お問合わせ下さい。

アストロシティ
¥25,000
(送料・消費税別途)
超特価
限定10台

NEWアストロシティ
¥40,000
(送料・消費税別途)
超特価
限定10台

KOF 2000 ブラストセット
- KOF 2000
- ブラストシティ(新品)
- MVハードキット(中古)

特価販売中
お問い合せ下さい

KOF 2000 ボードマスターセット
- KOF 2000
- ボードマスター (新品)
- MVハードキット (中古)
- 接続ハーネス

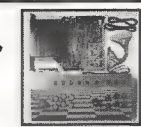
特価販売中
お問い合せ下さい

KOF 2000 パナカスタムセット
- KOF 2000
- パナカスタム (新品)
- MVハードキット (中古)
- 接続ハーネス

特価販売中
お問い合せ下さい

ギルティギアゼクス ブラストセット
- ギルティギアゼクス
- ブラストシティ (新品)
- I/Oコンバータキット(新品)

特価販売中
お問い合せ下さい

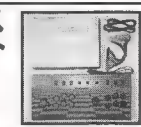
ギルティギアゼクス ボードマスターセット
- ギルティギアゼクス
- ボードマスター(新品)
- I/Oコンバータキット(新品)
- 接続ハーネス

特価販売中
お問い合せ下さい

ギルティギアゼクス パナカスタムセット
- ギルティギアゼクス
- パナカスタム (新品)
- I/Oコンバータキット (新品)
- 接続ハーネス

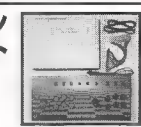
特価販売中
お問い合せ下さい

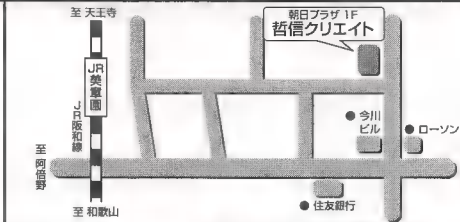
SNK VS カプコン ブラストセット
- SNK VS カプコン
- ブラストシティ (新品)
- I/Oコンバータキット(新品)

特価予約受付中
お問い合せ下さい

SNK VS カプコン ボードマスターセット
- SNK VS カプコン
- ボードマスター(新品)
- I/Oコンバータキット(新品)
- 接続ハーネス

特価予約受付中
お問い合せ下さい

SNK VS カプコン パナカスタムセット
- SNK VS カプコン
- パナカスタム (新品)
- I/Oコンバータキット(新品)
- 接続ハーネス

特価予約受付中
お問い合せ下さい

最新情報は テッシンクリエイト ホームページへGO!!
http://webshop.to/tsc

アミューズ用景品、ポスターや看板なども販売しております。詳しくはお問い合わせ下さい。

CAPCOM

・ストライダー飛竜2	20K
・ジョジョの奇妙な冒険2(PCB・ドライブなしタイプ)	24K
・ジョジョの奇妙な冒険(PCB)	10K
・ストⅢ2ndインパクト(PCB)	12K
・ストⅢ3rdストライク	38K
・天地を喰らうⅡ	35K
・ファイナルファイトリベンジ	27K
・ソンソン(Jハーネス付)	13K
・1942	7K
・マジカルテトリスミッキー	14K
・CARRIER AIRWING	5K
・スト2ダッシュターボ	7K
・CPⅡマザーボード	5K
・マーヴルVSカプコン(B)	22K
・ストZERO3(B)	12K
・ギガウイング(B)	20K
・X-MEN(B)	5K
・サイバーボッツ(B)	10K
・ストZERO Zアルファ(B)	3K

KONAMI

・ダークホースレジェンド(システム573)	38K
・クイズドレミファグランプリ3	20K
・ハイパーアスリート	7K
・コナミのピンポン(Jハーネス付)	20K
・少林寺への道	20K
・リーサルエンフォサーズ	12K
・タイムパイロット84'	5K
・ツインビーヤッホー(PCB)	10K
・セクシーパロディウス(PCB)	7K
・サッカースーパースターズ(PCB)	7K
・サラマンダ2(PCB)	4K
・対戦ぱずる玉(PCB)	3K
・大好キッス(PCB)	4K
・ウィニングスパイク(PCB)	4K

NAMCO

・鉄拳4	予約受付中
・鉄拳	12K
・鉄拳2 ver.B	20K
・エアガイツ	42K
・モトス	30K
・ボスコニアン	15K
・パック&パル	30K
・タンクフォース	20K
・ニューラリーX	25K
・ファイナルラップR	20K
・クラシックコレクション	18K
・ソウルエッジverⅡ	18K
・ソウルエッジ	16K
・F/A	15K
・ギャプラス	7K
・ゼビウス3D/G	7K
・コズモギャングザビデオ	10K
・ゼビウス	10K
・ダンクマニア	5K
・マッピー	8K
・プライムゴールEX	5K
・ニューマンアスレチック	5K
・スーパーワールドコート	4K
・スタースィープ	5K

TAITO

・麻雀王(G-NET)	105K
・フリップメイズ(G-NET)	105K
・RCでGO(コンパネ付・サブ)	10K
・スーパーパズルボブル(G-NET・サブ)	15K
・エレベータアクション	10K
・タイムトンネル	30K
・キックスタート	8K
・Gダライアス	8K
・スラップファイト	18K
・レイストーム	10K
・ファイターズインパクトエース	15K
・サイキックフォース2012	15K
・サイレントドラゴン	10K
・フロントライン	10K
・ワードナーの森	10K
・ヒショウザメ	8K
・テトリス(Jハーネス付)	8K
・スペースインベーダーDX	5K
・バブルシンフォニー(F3サブ)	5K
・ゲキリンダン(F3サブ)	1.5K
・プチカラット(F3サブ)	1K
・クレオパトラフォーチュン(F3サブ)	4K
・アルカノイドリターンズ(P付)	5K
・パズルボブル4(F3サブ)	4K

SEGA

・ゾンビリベンジ(NAOMI・サブ・パネル付)	12K
・バーチャファイター3TB	2K
・バーチャファイター3	1K
・バーチャファイター2(PCB)	4K
・ペンゴ	30K
・青春スキャンダル	22K
・ガルディア	10K
・テトリス	3K
・タントアール	2K
・M・V・P	2.5K
・コラムス	2K
・ぷよぷよ通	2K
・ウィンターヒート(STVロム)	0.5K
・バーチャファイターキッズ(STVロム)	0.5K
・プロ麻雀極S(STVロム)	10K
・レイディアントシルバーガン(STVロム)	7K
・マルちゃんdeグー!(STVロム)	3K
・花組対戦コラムス(STVロム)	1K
・バーチャファイターリミックス(STVロム)	1K
・デカスリート(STVロム)	1K
・ラストブロンクス(モデル2.ロム)	10K
・バーチャロン(モデル2.ロム.パネル付)	5K
・ファイティングバイパーズ(モデル2.ロム)	10K
・ゼロガンナー(モデル2.ロム)	10K
・デット オア アライブ(モデル2.ロム)	5K

SNK

・武力ONE(64・サブ、IPコンパネ付)	4K
・餓狼W・A(64基板)	13K
・餓狼マークオブウルブス(ソフト)	25K
・ビッグトーナメントゴルフ(ソフト)	12K
・メタルスラッグX(ソフト)	12K
・メタルスラッグ2(ソフト)	7K
・KOF 98(ソフト)	8K
・KOF 97(ソフト)	8K
・将棋の達人(ソフト)	7K
・ショックトルーパーズ(ソフト)	4K
・フリップショット(ソフト)	12K
・ネオ、ミスタードウ(ソフト)	6K

その他

・デッド オア アライブ2(NAOMI・1/0付)	135K
・Mr.Do2枚組	30K
・ブラッディロア2	45K
・ぐわんげ	33K
・ストライカー1945	13K
・ソルディバイト	13K
・ブラッディロア	20K
・スーパーリアル麻雀P7	8K
・チャタンヤラクーシャンク	25K
・スーパー上海	6K
・銀玉勝負(P付)	13K
・セーラーウォーズR	15K
・ジャンジャンパラダイス	12K
・ファイナルロマンスR	8K
・恋々しましょ2	11K
・ときめき麻雀パラダイス	10K
・ホットギミックデジタルサーフィン(ケーブル付)	40K
・上海Ⅲ	22K
・デッドオアアライブ++	18K
・VS雀士ブランニュースターズ	15K
・上海真的武勇	9K
・クイズセーラームーン	18K
・スパルタンX	20K
・キャノンダンサー	18K
・クラッシュローラー	15K
・アクウギャレット	15K
・ジョー&マックリターンズ	15K
・バックファイヤー	15K
・ギャロップレーサー2	7K
・ドンデンラバー	5K
・ロボコップ	10K
・強行突破	10K
・雷電	9K
・スーパーまる禁版	7K
・豪血寺一族最強外伝	30K
・雷電ファイターズ2	28K
・ガンバード	20K
・ワールドラリー	12K
・ログイアン	12K
・パズループ	23K
・宇宙の神秘	30K
・華かんざし	38K
・天神牌	23K
・東洋の神秘Ⅱ	33K
・ラッキー88	4K

★1Kは、1000円です。

有限会社 哲信クリエイト
〒545-0003 大阪市阿倍野区美章園2-21-11 朝日プラザ1F
営業時間 10:00〜21:00(日曜・祝日定休)
TEL.06-6719-9919
FAX.06-6719-9699
E-mail tessin@osk4.3web.ne.jp

お支払い方法

- 銀行振込……入金確認即商品発送
- コレクトサービス……商品代引サービス
- 分割払い取扱い

振込先、相互信用金庫本店(当)0464186

攻略群集

Amusement Knowledge Chapter 初級編

プレイ方法から始めよう!!

今月の初級攻略は、ついに発売された『**Mr.Driller2**』からスタート。新しく加わった新要素、地底人出現などの■条件、前作との差異など、徹底攻略を開始! そして、アルカディアとナムコが組むキャンペーンに関する最新情報も見逃すな!! 続いて、そろそろ街中で姿を見せ始めている『**Innocent Sweeper SILENTSCOPE2**』。今回はストーリーモードの2、3面の解説と、遊ぶうえでのちょっとしたコツを教えちゃうぞ。ももやんのくだらないコラムも必見!? そして、いよいよ発売となったした『**バトルギア2**』。今回はプレイヤーのレベルに応じた愛車選びのポイントと、初級コースを解説するぞ。中級コースでも通用するポイントを盛り込んだ攻略は初心者ドライバー必見だ。攻略第1回目となる新登場のネットワークアクションゲーム『**スラッシュアウト**』。今回は、初心者プレイヤーにもわかりやすい基本操作の説明やアイテム紹介に加え、ステージ1のマップ攻略を掲載。

Strategic Accelerator 中級編

多くの技を駆使して上達しよう!!

Vol.1での初紹介から早8カ月……。ついに正式発売を遂げ、ムックも好評発売中の『**GUILTYGEAR X**』からは、ダウン復帰、ロマンキャンセル、カウンターヒットなどのシステム活用法と、キャラ別対戦攻略&連続技続報をお届けしていこう。更に、急遽開催が決定となった全国大会の情報も見逃せないぞ! 『**電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラムVer.5.66**』は、発売から1カ月が経ったころ。「回避と攻撃」「視界のメカニズム」といったゲームシステム講座を開設。オラタン独自の戦術の立て方をレクチャーするぞ! もちろん、新機体の攻略もバッチリ掲載。そして、ついに『**マーズマトリックス**』のスコアトライアルは申請締め切り! 攻略も5面と後半戦まった中。今回はチェーンのつなぎ方を超連続写真で解説するぞ! 更に開発者インタビューも掲載しているので、盛絶頂の『マズマト』最深部を味わえる記事を約束しよう!

Enhanced Struggle Tactics 上級編

究極のテクニックを追及しよう!!

長かった戦いもいよいよ終盤へと突入する『**ブレイブブレイド**』。今回攻略するステージ6には、中盤と最後に2体のボスが出現する。こいつらを倒すためには道中でのミスは許されない。攻略記事を参考にして万全の体制で挑め。そして、いよいよ最終面攻略を迎える『**メタルスラッグ3**』! 今月は果てしなき最終面道中の攻略法と、中ボスの攻撃法&対処法……そして最後に控える最終ボス『ルーツマーズ』の攻略法を伝授しよう! シリーズ屈指の「固い」ボスに、君の手でトドメを刺せ!! 最後は、いよいよ最終ボスとの対戦を残すのみとなった『**グレート魔法大作戦**』。プリンス・ゴブリガンが操る『王室専用顔型強力最終超兵器ガン・メン』の熾烈極まる攻撃をかいくぐり、長かったゴブリガン帝国との死闘に終止符を打て! 最終面ラッシュの上級編に請うご期待!!

ゲームに慣れ親しむ入門編の初級。ステップアップと技術応用の中級。さらに究極を追求する上級……。より深い階層に進むほど、攻略内容も濃く、深くなっていく。次なるステップを目指すために、まずはページをめくろう。

Mr.DRILLER 2

ススム君、アンナといっしょに掘り進む。

ミスタードリラー2

今回はドリラー2の新要素を紹介。基本的なシステムは前作と同じとはいえ、知っていた方がいいことばかりだ。2000mモードは手強いぞ。

世界を股にかけるススム君、これ以外に隠しコースも出現？

ついに発売！

1UP地底人出現

スタート時にも表示が出るため、誰もが気になるこの看板を持った変わった地底人。これはプレイ中にある点数(500m、1000m、2000mの順に10万点、20万点、30万点)を越えて次に壊したブロックの裏に出現する。効果はもちろんうれしい1UPだ!!

これで序盤のエアアイテムも逃すわけにはいかないね。

うれしいうれしい1UP。そして彼はいったい何者？

クリスタルブロック

今作から追加されたクリスタルブロック。これは画面に出現すると点滅を始め、一定時間で勝手に消えてしまうブロックだ。このブロックが原因で、思わぬ連鎖が起こるときがあるので注意しよう。

また点滅が終わる前なら掘れば消えるし、4つ以上くっつくと消える性質は通常のブロックとまったく同じだ。

クリスタルブロックが多い場所では止まって様子を見よう。

ミスタードリラーの称号

前作で話題を呼んだ、ミスタードリラーの称号はドリラー2でも健在。条件も前作と同じく、ノーミスクリアとクリア時に規定の点数を越えるというので間違いなさそうだ。

ただ、今回は同じミスタードリラーになった時でも、プチのリザルトでのコメントが変わるようなので、一度だけでなく何度もミスタードリラーに挑戦してみよう。

目指すは、ミレニアムドリラーだ。

リザルトでプレイ内容をチェックしておくのもいいかも。

今回もミスタードリラーの称号をめざしていこう。

ゲー事典 ホリ・タイゾウ：本編主人公、ホリ・ススム君の父親。栄誉ある「ミスタードリラー」の称号を得たドリラー第一号。現在は、全世界ドリラー協会の名誉顧問を勤める。82年のディグダグ事件及び、翌年の南国島作戦を事実上一人で解決した英雄である。冒険家でもあり、現在も世界中を旅している。

アイテムの種類

前号で紹介した時点ではなかった要素として、発売版では攻撃アイテムに「レベル」という概念が追加された。
これはアイテムを取るごとにその種類のアイテムのレベルが上がり、その威力もどんどん強力になっていくというもの。たとえばターン、フリップは発動してからブロックが落ちてくるまでの時間が短くなっていき、クリスタルは出てきたクリスタルブロックはレベルが上昇すると出現率が上がっていく。

アイテムを取るとその種類のレベルが上がっていく。

相手がアイテムを取る前にターン、フリップを……。

このアイテムのレベルアップにより、対戦が長引くほど生き延びることが難しくなり、戦いが熾烈を極めていくのは言うまでもないだろう。特にレベル5のターンとフリップは非常に強力で、地形が回転した直後に自機の真下に×ブロックがあると、圧死してしまうことがとても多い。
ターンとフリップを相手に使われた時は、急いで下に掘り進んで逃げよう。左右に移動したりもたもたしていると圧死はまぬがれないぞ。
また対戦時の地形やアイテムの種類、位置などは両プレイヤーともまったく同じなので、勝負は常に公平。負けても愚痴らないようにね。
対戦中は相手の画面をよく見て、ターンとフリップをすぐ取らずに相手側がアイテムを取る直前を狙うようにすると、かなり勝率が上がるので試してほしい。
筆者の現時点での戦法を紹介すると、序盤はひたすら早く掘り進んでアイテムのレベルを上げ、エアアイテムが少なくなってくる中盤以降から相手がエアアイテムを取れなくなるようにターンやフリップを取り、相手の窒息や自滅を狙うという陰湿なスタイルが有効だぞ。
もちろん早掘りに自信があれば、相手を見ずにがむしゃらに掘っていってもある程度の勝率は維持できそうだが、全然相手を意識しないでいると、早く終わる1人用を2人でやっているような気分になるので気をつけておこう。

相手に与える精神的なダメージはかなりのもの。

2P側がかなり危険な状態だ。急いで下に潜り込もう。

対戦アイテム

ターン
相手のフィールドの9×9ブロック分を90度回転させる。

フリップ
相手の画面に出ているフィールドを上下反転させる。

クリスタルブロック
相手のフィールドに大量のクリスタルブロックを出現させる。

前作との違いあれこれ

まず、前作ではスコア稼ぎの必須テクだった「エア2重取り」だが、ドリラー2ではこの現象は起こらない。成功したときはうれしかったが、失敗して悲しい思いをすることの方が多かっただけにこれはうれしい変更だろう。
ボーナス得点関係ではエア全取りボーナスが追加されていて、エアを残らず回収してゴールすると得点が入るようになっている。1個でもエアを逃すと5万点単位で点数を損してしまうのだ。
また今作では500mモードにもミスタードリラーの称号が存在する。500mモードなら称号を得るのはそれほど難しくはないので、初心者はまずここから挑戦してみるといいだろう。
今回、ランキング画面にスコアとタイム両方が表示されるようになったのも親切。前作ではタイムに関しては自分の記憶に頼るしかなかったので、これはいいね。

今回はクリアタイムもランキング画面に表示されている。

ススムとアンナ

2P側のスタートボタンを押せば対戦時だけでなく、通常の1人プレイ時にも使用できるアンナ・ホッテンマイヤー。しかし、キャラのグラフィックとボイスが違うだけで、性能に差があるわけではない。
しかし全国1千万人のアンナファンの皆さん(推定)に、うれしいお知らせ。3つのモードすべてでススム用とアンナ用のエンディングが用意されているそうなのだ。
デモ画面でいきなりススムの前に登場し、ススムの事をライバル視していたアンナ。アンナ用エンディングで彼女の素性やドリラーになった動機が明かされるのだろうか。

いきなり現れて「ここは僕に」っていわれても……。

2Pスタートでアンナを使用可能。エンディングをめざせ。

Mr. DRILLER 2 ハイスコアキャンペーン 開催!

ゲー事典 夏はナムコは大々的に「ドリラー2」をバックアップ! ナムコはこの夏オープンキャンペーン「夏はナムコでゲームスルー」(期間:8月5日〜8月31日)を行ない、総計3000名に豪華プレゼントを用意している。その中には、「ドリラー」オリジナルデスクトップ付きノートパソコンや「ドリラーマスコットぬいぐるみ」などが含まれている。詳細は67ページへ。

Amusement Knowledge Chapter

チャンスは1度きりだ

Innocent Sweeper SILENT SCOPE 2

ドラマチックな演出が盛りだくさんのストーリーモード。今回は2面後半と3面を解説しよう。

担当：狙撃手見習いもうやん

スナイパー気分でスコープを覗き、次々と敵を狙い撃ちしていく快感を得られる、サイレントスコープ2。このゲームのウリは何と言っても、スコープのギミックであろう。本物のスコープを覗いているかのごとく、敵の動きが手に取るように見える。

しかし、スナイパー気分に浸りすぎて、スコープを覗きっぱなし、と言うのも問題があったりする。適度にスコープから目を離し、画面を肉眼で確認することも大切なことなのだ。どういった場面でスコープを覗き、どういった場面で画面を見るのか簡単に説明してみよう。

索敵の必要なし？

ストーリーモードの前半ステージをプレイしてもらえば分かると思うが、敵が画面内に現れるとマーカーが付き、敵の位置を教えてくれる。スコープ内にも矢印が現れ、その方向に銃身を動かせば敵がスコープ内に現れる仕組みになっている。

また、デュエルモードでも相手の位置がハッキリと分かるシチュエーションも幾つか存在する。

このように画面内にハッキリと位置が分かるような時には、右目はスコープを覗きつつ、左目で画面を確認するプレイがオススメだ。こうすればマーカーと照準の位置がすぐに分かるので、素早く敵をスコープ内に捉えることが可能になるのだ。

左右の目の意識を切り替えるようにすれば、混乱は少ないぞ。これを習得すれば時間の短縮に繋がるので、ぜひチャレンジしてほしい。

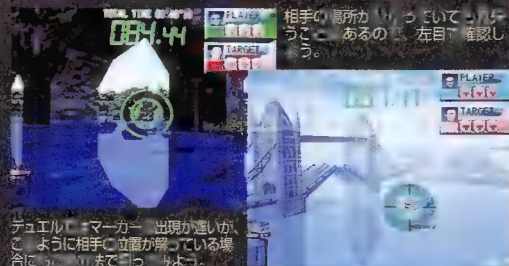
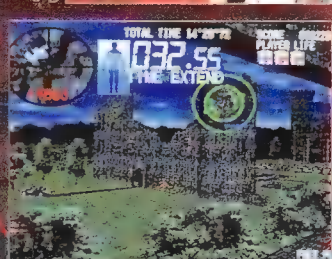
スコープを覗きつつ、左目で画面を確認する。慣れが必要だぞ。

マーカーが付くようなステージでは、この方法が効果を発揮するぞ。

相手の場所が分かっていても、違うところにあるので、左目で確認しよう。

デュエルではマーカーの出現が遅いが、このように相手の位置が解っている場合にはこの方法で狙ってみよう。

マーカーが出ず、敵の位置もハッキリしない場合には、スコープから目を離し画面を見るようにしよう。

3面では、マーカーの出が遅くなってくる。撃つ前に画面で確認だ。

索敵の必要有り

ストーリーモードの中盤ステージ以降、デュエルモードの幾つかのステージでは敵の位置を知らせるマーカーが、すぐに出てこない。こんな場合は自分の目で画面をしっかりと確認し、敵を見つける必要があるのだ。

スコープで覗けば確実に敵を発見できるが、時間がかかりすぎてしまう。怪しいところを肉眼で確認し、それからスコープを覗くようにしよう。

また、敵の位置がハッキリと見える場合（主に室内ステージ）、スコープを覗かず画面でサイトを合わせて撃つ荒技もある。点数や命中率が下がる可能性もあるが、スコープで覗く以上に速く敵を倒すことが可能だ。2面や後半ステージで役立つぞ。

覗きッコ大作戦！

よ、みんな覗いてる、スコープ？　オイラは仕事でもプライベートでも覗いてるよ。恥ずかしいほどに。

今回はオイラの自慢のスコープで、サイレントスコープ2を覗いてみようと思うわけ。お金使わず疑似サイレントで楽しんじゃう。いわば疑似3人プレイで、オイラはサポート役って感じかな。「むむ、1時方向に敵はっけ〜ん！」みたいな。邪魔？

これはオイラの高性能スコープだから見えるのであって、普通のスコープじゃボケボケで何も見えないよ。ゲーセンにスコープ持ち込んで真似しないようにな。

[illegible] サイレントスコープ2の売りは、2人同時プレイ。3種類ある全てのモードを2人同時で遊ぶことが可能だ。シューティングレンジも2人で遊ぶことができ、単純に点数を競うゲームなので熱くなること間違いない。デュエルモードとは違い、先に見つけた方勝ちではなく、いかに素早くサイティングできるかが勝負のカギとなるぞ。

STAGE 2
後半

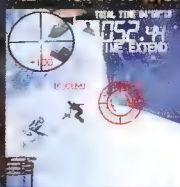
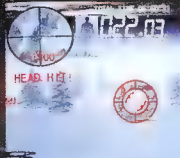
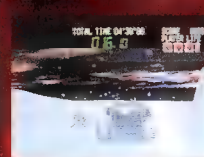
BOSS

動きを止めろ！しっかり捉えろ！Mr.ヒーロー。

殺られるなよ、囚人。

常に動いているので、非常に狙いが付けにくいのだ。

逃げる敵を追いながらスナイプする。

2面後半は追走シーンから始まる。プレイヤー1（ジャッカル）はスノーモービルに乗り、プレイヤー2（ファルコン）はスノーボードで滑りながら敵を倒していく。このシーンは早倒しによって敵が次々と現れるので、タイム、点数を稼ぐためにも急いで倒そう。
ボスは雪上車を盾に、移動しながら攻撃してくる。画面左上にボスの位置が現れるので、それを見ながら照準を合わせよう。

ここでは赤外線、X線スコープを使用する。壁の向こう側を狙え！

着いた場所は、どうやら敵の隠れ家のようだ。

ミサイルと人質は奴の手にある！ 追え！

STAGE 3

人質はいない！どこだ…ーラ！

危ない突っ込むぞ！

BOSS

人質は揺れているので、非常に狙いにくいぞ。

人質の揺れとボスの動きがバッチリ合えば、ヘッドショットも可能だ。

間違って撃ってしまうと、ライフ減だ。気をつけてほしい。

滑走路を走る輸送機を追いかけながらのスナイプとなる。わりと近い位置での撃ち合いになるので、敵の反応が早い。また輸送機をバリケードにしているため、一度外すと隠れられてしまう。素早いサイティングで確実にしとめていこう。
ボスは人質を盾に、モノを投げて攻撃してくる。ぶら下がっている人質を撃たないように、ボスの脳天だけを狙っていこう。

敵はすぐ撃ってくるので、素早く排除しよう。ちなみに、このシーンでタイムボーナスが…。

輸送機上の敵は狙いづらい。集中して確実に当てろ！

2P側からだが、タイムボーナスを乗せた車が通過していく瞬間だ。絶対に見逃すな。

輸送機の機関部を破壊すれば、まとめて敵を倒すことができるぞ。

このくらいの距離ならば、スコープに頼らず撃つのも手だ。

グヴァー！
化け物に知り合いがいるとは、さすがだな英雄さん。

この化け物ちょうとも奴を倒すまで死なない…

コブラ！生きていたのか！

ハイジャックされた輸送機を奪回しろ

白昼堂々軍用機ハイジャックか。いい度胸だ。

我々の部隊の中にも国を売った奴がいるってことだ。

奴らは2重3重に仕組んでいる。

秘密の覗き穴 ぜひとも2人で遊んでもらいたいのが、ストーリーモードだ。2人で協力すればタイムを大幅に縮めることができる。またボス戦では、一人が動きを止め、もう片方がヘッドショット、もしくは雑魚退治といった戦法も可能だ。注意点としては、お互い均等に雑魚を排除していくこと。そうしないと片方がタイムオーバーになってしまうからだ。

BATTLE GEAR 2

担当　亜音速の気孔師（ドリフターズ）　するする

ついに『バトルギア2』発売！ 今度はシングルプレイ台も登場だ！ とことん走り込め！

『バトルギア』ファンお待ちかねの『2』がとうとう発売だ！　もうすでに超やり込み状態の人もいるのでは？　記事のほうも今号より、速く走るための攻略を展開していくぞ！

基礎攻略 PART 1 CAR SELECT

レースで使う車を選ぶ際は、自分のレベルに合ったものを選ばないと、まともに走ることすらできないぞ。まずは、その選びかただ。

全29車種の車は、パワーなどの性能差で3つのレベルに分けられている。自分のレベルを合わせて、各クラスから車を選んでもよいが、同クラスの車であっても駆動方式の違いで操作感が大きく変わる。そのあたりも考慮したうえでプレイヤーのレベル別のクルマ選びをしていこう。

ドライブゲーム 初心者

選ぶポイントは？

ラフな（不慣れなための）操作でもミスをしにくいクラスCの中から挙動が少なくて速く走れる車を選ぶのがベスト。

オススメの車はこれ！

シビックタイプR
ロードスターAスペック1・8

バトルギア2 初級者

選ぶポイントは？

前作である程度操作に慣れている人は、コース熟知するために下調べをしつつもコーナーをアグレッシブに攻めることができる性能をもったクラスBの中からチョイス。自分の走りのイメージに合った駆動方式を持つ車を選ぼう。

オススメの車はこれ！

アルテッツァRS-200
セリカSS-2
MR-S Eエディション
S2000

バトルギア2 中級者

選ぶポイントは？

前作であえてクラスBの車でコースをアタックしていた人、またはクラスAの車でも何とか走れていた人は、クラスBの中からレベルの高い走りを追求することができる戦闘力のある車を選ぶべし。

オススメの車はこれ！

セリカGT-FOUR
シルビアスペックRエアロ
インテグラタイプR
サバンナRX-7∞

バトルギア2 上級者

選ぶポイントは？

前作でクラスAの車を使い全コースを完走することができた人は、その対応能力を活かし、初めからレベルの高い車で走るのがいい。よって、クラスAの中から速い車を選んで攻めてみよう。

オススメの車はこれ！

スープラRZ
NSXタイプS
ランサーGSRエボⅥ マキネンエディション
インプレッサWRX タイプRSTi バージョンⅥ

連続プレイが楽になった!!

ゲームを始める際、お金を入れてスタートボタンを押し、コース、メーカー、車を選ぶ訳だが、同じ設定で走る場合、前作では同じ手順を踏まないと始められなかった。それが今回、同じ設定ならば即始められる機能が付いたぞ。これで「設定を間違った！」なんてことはなくなるね。

RESTART
スタートボタンを押して下さい

ゲームが終了すると！　連続プレイする人は楽になるね！

ゲー事典　29車種もあると車を選ぶのが大変だが、基本的には自分の乗りたい車でOK！　これができるのがゲームのいいところなのだから！　君は何に乗りたい？

『2』になって大きく変わった部分を挙げるとすると、前作からの継続するプレイヤーを意識しているために、上級コースからきついコーナーが多く設定されているということだろう。

コースを覚えるまでは慎重に走り、ミスを抑えて先へ向かう！

COUSE LENGTH
Unknown
ELEVATION
Unknown

開発者コメント
桜の花が咲き乱れ、緑も美しいダウンヒルコース。序盤のタイトターン、終盤の逆荷重からアプローチするヘアピンが攻略の決め手。下りだけにCクラスでも戦闘力充分。

上級コースは、ダウンヒルというシチュエーションの中でレースが展開される。中級コースの難易度を考えると、この難度の上がりかたは半端じゃないよね！

攻略のポイントはもちろんコースを覚えることにある。また、暗記が不十分であっても確実なドライビングを心がけ、慎重にオーバースピードにならないように早めに多く減速を行なってコーナーに進入して、クラッシュを抑えることも非常に重要だ。

攻め込むと、ついついコーナーの奥まで突っ込んでしまうので、アクセルを踏み込まないように。そして、減速と強いハンドルの切り込みよって、短い時間と距離で車の向きを変えてコーナーを抜けられるようにしていきたい。

コース外にはいろんなものが！ あっ看板！ あ、あれこれは！

超上級

COUSE LENGTH
Unknown
ELEVATION
Unknown

開発者コメント
冬の夕暮れをまずは駆け上り、そして下りからダートへと繋がる難コース。道幅は比較的広いのでライン取りの自由度は大きい。4駆や大排気量車がそのトルクを活かした走りで有利か？

上級コースから一気に難度が上がったため、その上の超上級コースも当然ながら難度が上がってくる。

このコースは、上級とは逆にヒルクライムのレースを展開していく。しかし、それなら「んっ？ ヒルクライムなら上級コースのダウンヒルの方が難しくないか？」と思うはずだろう。

だがこのコースは、なんと途中からダウンヒルに変化！ さらにはダートコースにもなるという大きな変化が起きるのだ！

そのシチュエーションの変化に対応し、走りきれるかどうかが問われるのが、この超上級コースである。

スタートしたらしばらくは上りが続く。コース幅が広いのが特長。

後半はダウンヒルに！ そしてミューの低い未舗装のコースを走る！

もちろん攻略するにあたっては、その変化に対応できるクルマ選びも大切になってくる。上りも下りも速く、ダートでも安定して走ることができる（ものすごい要求だよね）これ[illegible]車はというと、クラスAの車。しかも、ラリー用に開発された限界が高く軽量コンパクトな4WDの車がよいだろう。

上級プレイヤーなら、速さは劣るが走らせる面白さがある後輪駆動の車を選んでレースをしてみてもいい。

中級プレイヤーだったら、速さよりも操作性を重視してクラスBの車の中から選ぶのがベスト。お勧めとしては4WDのセリカやインテグラなんかがいいぞ。

ゲー事典 タイムを狙うならやはり速い車を選びたい。となるとやはりトラクションの特性から4WD車がグッド！ 安定して速く走れるし、ミスもしにくいしね！

初級

減速しすぎないようにしよう

COUSE LENGTH 229m
ELEVATION 50m

遅い車はひたすらグリップ走行！　速い車はいかに速度を落とさないようにするか！

比較的緩いコーナーで構成されている初級コース。しかし、要所要所にあるややキツ目のコーナーをきちんと走っていかないと、タイムを縮めていくことは難しい。

今回はそのタイムを縮めていくのに重要になる部分をチェックしていく。また、クラスの違う車、駆動方式の違いによって、どう対処していけばいいのかもチェックしていきたい。

チェックポイントA

スタート直後にある右コーナーは、きついコーナーではないが全開で走るにはそれなりにテクニックがいる。そのテクニックをクラス別にチェックしていこう。

クラスCだと余裕でインをキープできる。ミスはされないぞ！

クラスC車の場合、パワーがないので、しっかりインをキープしたまま走り抜けることができる。

ただインに入りすぎるとダート状態になっている部分に乗ってしまい、速度が上がらなくなるので、舗装されている部分を走るようにすること。

クラスB、特にFR車は要注意！緩いコーナーをなめないこと！

クラスB車の場合、速度が上がるためにスリップを起こすので、そのスリップする分を予測して車1台分、インへ切り込んでいくこと。

クラスA車の場合は、インをキープし続けることは難しいので、進入時から強く切り込んで、意図的にテールスライドを起こし、走行ラインを調整して抜けていく。テールスライドは、向きを深めないようにして、少し流れている状態をキープすると速度が落ちにくくなるぞ。

クラスAはどれもインキープが大変！スープラはかなりあぶない！

チェックポイントB

ワインディング状態のコーナーを抜けて橋の下を潜ると、少しキツイながらも左へのコーナーへと続く。ここが結構な曲者！　いかにインを突き、高い速度で走り抜けられるかがポイントだ。特にクラスA車は速度が速いので大変だぞ！

クラスCは、楽にインを突けるが、左によるタイミングが難しい。

まずクラスC車だが、最初の右コーナーをインから進入しても全然問題なく走り抜けていくことができる。だが、そのままインを走ってしまうと、次の左コーナーのインへ入るときに最短コースを取れないので、右コーナーの後半ではハンドルを戻していき、左側に寄っていこう。

クラスBの車になると、グリップしきれなくなってスリップを始めるので、そのスリップを次の左への寄りに利用してラインを変えていくといい。

ただFR、MR車だと、グリップを失うと大きく外側に流れてしまうこともあるので、インから進入するのではなく、ややミドルから進入し、切り込んでいってスリップするのを抑えるようにしよう。

チェックポイントC

クラスAの車になると速すぎるためにとてもインからは進入ができない。グリップして抜けようモノならラインの弧が大きくなりすぎて曲がりきれなくなるのだ！

ここを成功させるためには、まず外側からしっかり進入すること。これに強く切り込んで意図的にテールスライドを起こして向きを変え、コーナー出口でふくらむ方向を調整して走るようにすること。

このテールスライドは、クリッピングポイント（コーナーの頂点）につく直前に行ない、あとはスライドを戻す部分として走るようにしよう。

クラスAは速度が高いので、かなり手前から外側に寄り、そこからインへ強めに切り込む！

ゲー事典　クラスCの中には4WD車がない。じゃあ何が速いかというと見渡すと……、一目瞭然でしょう！　もうこれしか！　シビックタイプRしかない！

チェックポイントC

トンネルの後にある左コーナーを出ると、急にキツイ右コーナーへ進む。ここはインの壁のせいで切り込むタイミングを取るのが難しいぞ。この対応をクラス別に解説しよう。

まずクラスCの車だが、操作性がよいことと、軽量コンパクトな部分が効いて、コーナーがキツくなるのを確認してからでも、十分にインをキープしていくことができる。インをキープできると、次の右への進入が楽になるぞ。

インの壁のせいで切り込むタイミングが計れない。コースの暗記と切り込む反応速度が重要！

チェックポイントA

右のコーナーは、当然ながらタイムを縮めるためにインを走るのだが、その先の直線では左側を走りたいので、コーナーの出口では少しずつ外側にふくらんでいき、ラインを調整していこう。

FF車だと素直にインに入れるのだが、FR車だと切り込みが強すぎると滑りすぎることがあるので、強く短い時間で切り込むをすること。

クラスBの車だが、クラスCのタイミングで切り込むとパワーがあるために、インをキープすることができない。

インにへばり付くために、少しインを空けたところから強めに切り込んで、少し滑らせてインをキープ。そして、カウンターを当ててグリップを回復させて、次の右コーナーのインへラインを変えよう。

FR車だとその特性から切り込みが少し遅れても向きを変めることができるが、FF車はワンテンポ遅れるので、早めに切り込むようにしてインを突けるようにすること。

クラスAの車になるとさすがに難しくなる。スリップしてインから離れる分を計算して、クラスBの車の時よりも速く切り込み、滑りながらインをキープできるラインを走れるようにしなければならない。

よりインを突きやすくするために、少しインを空けたところから切り込むとインをキープしやすくなるぞ。

切り込むタイミングだが、トンネルを出る直前からだ。ただ駆動方式の違いで切り込むタイミングが変わる。スープラだとやや早めにして強めに切り込むといいだろう。

次の右のコーナーだが、左端から切り込み、スリップに注意しながらインをキープして左側へふくらんでいき加速をしやすくすること。

パワーがあるとふくらむので、それを計算[illegible]

チェックポイントD

最後の締めは、鳥居の下をくぐって抜けていく、それほどキツくはない右、左へのコーナー。

後半の左を抜けたあとは長い直線があるので、いかに加速できるかが課題となる。

クラスCの車は、スリップすることはないので、左をアウト・イン・アウトで抜けていく。

ただ左の左のインへの切り込みは少し[illegible]ってから[illegible]ない。直線的にインを突いて加速をしやすくすること。

クラスCの車は、タイムを縮めるには後半の[illegible]

クラスBの車では、少しスリップするので、意図的に強めに切り込んでテールを滑ら[illegible]右のインを突いていき、テールが流れたら即カウンターを軽く当ててグリップを回復させ、少しずつふくらんで次の左のインへ直線的に入っていく。クラスCの車と同じようにしてインをキープして抜けていくこと。

い。4WD車は安定性がいいので比較的インを突きやすいのだが、FR車は挙動が大きいために、予想外にテールが流れる。そこで、強く切り込むというイメージよりも、短時間で切り込み滑らせるようにしていきたい。

クラスBの車は、滑らせてインを突いてラインを乗せていくこと。

クラスAの車は、パワーがあるので、クラスBの車よりも強く切り込んでインへ突っ込んでいき、切り込んだあともスリップするギリギリの切り込みだ。インをキープしつつ(少しずつふくらむ)切り返すタイミングを待ち、左のインへできるだけ直線的に入っていけるようにすること。

クラスAの車は、強引に切り込んで直線での加速を重視する！

4WD車は素直にラインをトレースすることができるが、スープラは[illegible]いので、滑りながら速度を調整してラインに乗せられるようにしていこう。

初級コースを攻めるクルマ選び

初級コースを速く走るための車を選んでみよう。

クラスCの車では、前作でも速かったシビックタイプRに。速度が落ちると回復に時間がかかるのでハンドルの切りすぎに注意せよ。

クラスB車も、前作同様にRX-7∞がいい。テールを滑らせても素早くカウンターを当てれば向きを戻せるのが大きな武器となるからだ。

クラスAの車では、文句なくスープラとなるだろう。高速コースでは前作同様ハイパワーFR車が速いのだ！

ゲー事典　クラスBは前作通りならFCだが、新車も増えているので調べる必要がありそう。クラスAはコースによって選び変えるのがベストだ！

Amusement Knowledge Chapter

壮大なアドベンチャーが今ここに開幕!!

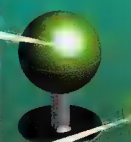
SLASH OUT™

いよいよスラッシュアウトの攻略がスタートする。仲間と協力して巨悪を倒すため、まずは情報収集に酒場へ行くのが相場だ。

担当：三茶切断部(スラッシャーズ)

冒険に出る前の基礎知識一覧

いよう、そこの若いの。
これから旅立つのか？
その前に俺のお得情報に耳をかたむけるってぇのは、どうだい？
いろいろ教えてやるぜぇ。

レバーはキャラの動きを受け持っている。8方向に移動したり、同方向にレバーを2回入れれば、移動速度の早いダッシュをすることが可能だ。自分のキャラを違和感無く動かせるようになろう。

Jumpはボタンを押す長さで高さが2段階に変化し、長く押すと大ジャンプに。むろんジャンプ中でも攻撃を出せるぞ(特定の攻撃になる)。ダッシュ大ジャンプを使った攻撃は2回出せるぞ。

Shiftはキャラの向きを固定する役目を持ち、慣れないと使いにくいボタン。しかし敵に背を向けると非常に危険なこの世界では、敵の方向に向いてシフトを押し、向きを固定したまま移動して攻撃を避けるのが必須となる。

Bradeは基本攻撃と思えばいい。ボタン入力を3回連続まで受け付けており、BBBというコンビネーションが出せるぞ。基本はこのコンビネーションからいろいろな技に派生させていくことになるので、威力の低い単発使用はほとんどない。

Chargeはボタンを押している長さで4段階の攻撃が可能になる。いずれも特色の強い攻撃で、使いこなせば百人力。ただしダッシュ中はいっさいタメを受け付けていないので注意したい。Bボタンと組み合わせて使おう。

レーダーを活用せよ

画面右下にあるのがレーダーで、画面をそのまま水平にしたかんじで表示されている。表示内容は自分の位置と向き(三角形の頂点が正面)および敵や仲間、各種アイテムなど。また、レーダーはスタートボタンでその縮尺を2段階に変化できるので臨機応変に使い分けて回りの状況を瞬時に把握していきたい。

ZOOM OUT

ZOOM UP

CHARGE SYSTEM

画面中央上にあるゲージはチャージボタンのタメ具合を表す。これを目安にすることで、任意レベルのチャージアタックを出していくわけだ。最初のうちはタメ時間を見てチャージアタックを使い分けていこう。

Lv 1

Lv1はボタンを押しただけで出る攻撃で、タメなくても出せる。この攻撃はBと似ていて、CCCという3発のコンビネーションが可能。ただしBとは違ってダッシュから出せないといった欠点があるのだ。

Lv 2

Lv2は、ゲージを溜めてそれが1つ目の区切りから2つ目の区切りの間にある場合にボタンを離すと出せる攻撃。相手を浮かせる効果があるため、空中連続技の起点になるぞ。固い敵にとくに有効となる。

Lv 3

Lv3はゲージが半分から最後まで溜まる一瞬前までのときに出せる攻撃で、相手を気絶させる素晴らしい攻撃。ただし、ボスやそれに匹敵するザコなどは気絶させてもすぐに復活するため、基本的にザコ専用だ。

Lv 4

最大まで溜めたときに出せる攻撃。いつまでも溜めていると自然解除となるので注意しよう。これは相手を真横に吹っ飛ばす攻撃で、非常に威力が高い。発生の遅さをカバーしつつ当てていきたいところだ。

ゲー事典 **BBBコンビネーションについてその1**：BBBからのコンビネーションの1つであるB+C→BBBというヤツ。これはB+C後をCCCにしても出せる。つまりB+C→CCCという入力でも出せるのであるが、普通のB+C→Bという相手を転ばす技の場合はB+C→Cとやっても出ない。何故かはわからないが注意してほしい。

コンビネーション解説

SLASH —スラッシュ—

チャージ各種を除けばどれも基本的には連続技として機能する。基本的にと言ったのは、距離や相手の向き・状態で微妙に変わるものでコンボ表示がつながっていないからだ。右図の一番上のルートはBBB→B+C→BBと合計で6段のコンビネーションである。

チャージのリーチ・届く距離に関しては、まさに平均的な能力だが、チャージLv4のリーチの短さには注意したい。チャージ攻撃のなかで最も遠くまで攻撃することができるのはLv3だ。ブレード攻撃は普通どころか十分優秀なリーチの長さを誇る。特筆する長所がないが、欠点がなくどれも平均以上の能力を持っている。間違いなくオススメキャラ。

LUNA —ルナ—

コンビネーションはチャージ各種への派生はもちろん、その他のルートでも連続技ではないのが普通。ただ、コンボ表示がつながっていなくても、流れのうえでは十分に強力な連係としての性能を持っている。これはスラッシュと同様に言えることだ。

右上図の一番上のルートは、BBB→B+C→BBBBとすべて合わせると8段のコンビネーションとなる。とくに最後の3段はつなぎが早く、完全な連続攻撃だ。ほかに、チャージに関しては、ややリーチは短いほう。いちばん長いものはLv3になるが、全範囲をカバーするLv2の存在が大きく、BBB→Lv2は基本の攻撃となる。まずはチャージLv2を中心に使っていくと楽な展開に持っていけるぞ。

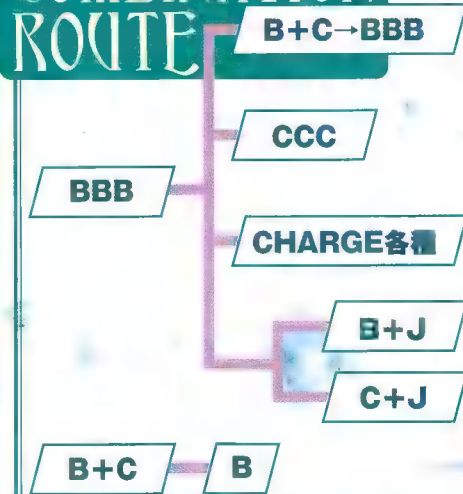
KAMUI —カムイ—

コンビネーションルートについては、どれもおおむね使いやすい。BBB→CCCも安定して連続技となり、途中で方向転換もできることから、混戦での利用価値に注目してもいい。これはほかのキャラにも言えることだ。あとは、B+C→Bの2段目がわずかながらリーチに不安あり。

さて、一番上のルートの連係は、BBB→B+C→BBBと計7段のコンビネーションである。強力ではあるが、最後の2段へのつなぎが回転蹴りになっているため割り込まれる危険がある。このあたりは注意だ。なお、各種チャージ攻撃は、チャージLv4が激長のリーチを持っている。これはわりと意外。チャージLv3が少々遠くまで届くことも覚えておこう。

AXLE —アクセル—

コンビネーションのルートの中で、完全に連続技となるのはBBB→B+Jのひとつだけ。ただ、これはアクセルに限らず、全キャラ共通の基本コンビネーションなので、混戦では迷わず使っていくことをオススメする。右上図の一番上のコンビネーションは、BBB→B+C→Bと全キャラ中でもっとも短い。

注意する点はブレード攻撃のリーチの長さ。有無を言わさぬほどの長さ……に見えるが、実はほかのキャラと大差はないので覚えておこう。なお、各種チャージに関しては、Lv2が比較的遠くまで届くので使いやすいが、さらに凄まじいまでのリーチを誇るのはチャージLv4。ほかの技の倍以上のリーチがあるので、これを使わない手はない。かなり強力だ。

オススメコンビネーション

ここでは編集部の独断で使いやすい攻撃を挙げてみた。オールマイティに使えるのはBBB→CCCとBBB→Lv2(チャージLv2のこと)。前者は囲まれてもラストの攻撃を方向指定してやれば対処できるのがウリ。ダメージも高い。後者は連続技で一気にダメージを奪う始動技と、敵を転ばす目的(B+C→Bでもいい)で使う。この2つを使いこなせばまずは大丈夫だ。

これ以外だとBBB→B+Jも使いやすい。難点は敵陣に突っ込んでしまうこと。

ゲー事典 **BBBコンビネーションについてその2**：本作のスペシャルマジックは自分ののけぞり中は出せないので、相手の攻撃をくらってから使っても遅い場合が多い。囲まれたら早めに使うのが重要なのだ。そこでBBBコンビネーションの出番。BBB→スペシャルマジックとやると辺りをなぎ倒しつつ移動していくので、普通に使うより相手を巻き込みやすいぞ。

STAGE 1

ゲート
ア イ……ランプ
ウ……タル
エ……看板
オ……石柱
1～9 敵出現位置

CILIGIO CATHEDRAL

STAGE BOSS LEONE

ボスの攻撃パターンさえ覚えてしまえば、恐れることはない。しっかりと攻撃パターンを覚えて対応していこう。

Get Ready For The Boss!!
Fight It Out!!

●口から吐く炎

ふたつの頭から交互に繰り出される炎への対処法は、背後に回って尻尾のほうから攻撃すればOK。ただし、レオーネはプレイヤーの方向に体を回転させてくるので、それに合わせて背後を取るように、少しずつ移動しながら攻撃すること。また、頭の間に入って密着すれば、炎をくらわずに弱点の頭を攻撃できるぞ。

●ジャンプによる衝撃波

衝撃波は着地した瞬間に広がるので、その少し前にジャンプすれば問題ない。ただし、自分が攻撃モーションに入っているときは、すぐにジャンプできないので、2、3回斬ったら様子を見て衝撃波に備える。また、慣れてきたらB＋Jのジャンプ攻撃を使って、回避と攻撃を同時にこなすことを練習してみよう。

●タックルと衝撃波

突進してくる身体と、着地の衝撃波の両方に攻撃判定が存在するやっかいな攻撃。これに対しては、レオーネの正面に立たず背後にいれば、タックルがきてもくらうことはないし、衝撃波も移動した場所で発生するため当たらずに済む。ただ、レオーネが壁際にタックルした場合、すぐ近くに衝撃波が発生するために避けるのは困難。壁際へ追いつめたときは、少し離れて様子を見よう。タイムがなければ強引にいってもいい。

●猫パンチ

この攻撃はレオーネの正面に立っているときしか出してこないので、背後にいれば問題はない。くらうと吹っ飛ばされるので注意しよう。

以上のパターンを理解すればラクに倒せるはず。また、レオーネの体力を3分の1にした時点でヒールSが出現し、3人以上でプレイしたときは、倒したあとにスピードアイテムが出る。覚えておこう。

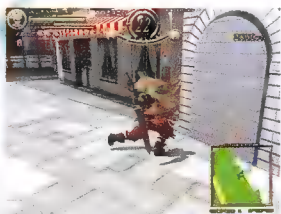
衝撃波をよけるためのジャンプは、ワンテンポ早めに跳ぶとちょうどいい。

ゲー事典 破壊することでアイテムが出■するオブジェクトについては本文中で■■しているが、実はこの他にジェムが出現するだけのオブジェクトも存在する。具体的にはステージ1－1にあるベンチや樽などがそれで、チャージLv2をヒットさせると簡単に破壊しやすい。ちなみに、出現したジェムは一度キャラで触っておかないと自動回収しないのでお忘れなく……。

STAGE 1-1

ステージが始まったら、MAPの①からザコGALLO(以下、鶏)とMONTI(以下、羊)が多数出現。ここは肩慣らしにどんどん倒す。多少ダメージをくらっても、集団が残りわずかになったときに鶏がヒールSを出すので、気にせずバンバン倒そう。

最初のザコ集団を一掃したら、MAP②と③の場所から、PORCO(以下、豚)、鶏、羊が1匹ずつの2セットが登場するが、ここで注意する点は集団を倒す順番と位置。まず始めに、②か③の場所に近い場所で、どちらかの相手をする。そうすれば、もう片方の集団はこちらに近づいて来ず、1集団ずつ相手にできるからだ。さらに、豚を倒した時点で、MAP④の場所からもう1セット登場し、近寄ってくるので落ち着いて倒す。2セット分の集団を倒したら、最後に残った1セットを倒しにいくわけだが、このとき豚だけ倒してザコは残し、MAPアイテム㋒の樽3つを壊してスピードアイテム(以下S)を取ろう。このSは、豚を3匹倒してからじゃないと出現しないので始めに壊さないように注意すること。

3セットすべて倒したらゲートキーパーの出現になるが、MAPアイテム㋐と㋑のランプは両方壊せばヒールMが出現するので、体力に余裕がないときは、ゲートキーパーを出す前に取っておこう。

樽を壊すのはチャージLv2が便利で簡単。素早く壊して、Sを回収していこう。

ゲートキーパー戦

3匹のゲートキーパーをまとめて相手にするのは危険なので、なるべく分散させて戦うのが基本となる。その戦法の1つは、MAP⑤の出現場所の壁際に立って、出てくるゲートキーパーをチャージLv4で吹っ飛ばし、各個撃破していく方法だ。ここでは、チャージしながら豚の攻撃を避けることになるので、樽の中のSは必要不可欠。この方法以外には、MAP中央の井戸を障害物にしてゲートキーパーを引っかけるように分断し、1匹ずつ相手にしていけばずいぶん楽になる。すべて倒せばパワーアップアイテムが出るので必ずゲットしよう。

障害物に引っかけながら豚を分断すれば、戦いが非常にラクになる。

注意すべきザコの対処法

ステージ1に出現する敵の種類は、豚、鶏、羊の3種類。鶏と羊は攻撃モーションだけ避けていればさほど問題はないが、豚だけは注意しなければならない。

豚の攻撃方法はパンチと衝撃波。パンチは正面にいると出し、衝撃波は離れた位置にいると出してくる。この豚を攻撃するときには正面から斬りつけるのではなく、シフトボタンを押しながら、常に横に移動して豚の側面に回るようにすればOK。そうすれば、豚の攻撃は空振りし、その間は安全に攻撃することができるのだ。また、相手との距離をとるときは、まっすぐ下がると衝撃波をくらうので、斜め後ろに下がるようにして、豚の攻撃を誘ってから反撃するようにしよう。

シフトを押しながら回り込んで、敵の攻撃を空振りさせるのが基本だ！

STAGE 1-2

エリア2は正規の左ルート以外に右ルート(隠しゲート)も存在するが、こちらは少し難度が高め。とりあえず先へ進みたいのであれば、始めのうちは左ルートを選択しよう。

さて、左ルートはスタートと同時に⑤から敵集団が現れるが、近づかない限り攻撃してこないので無視。まずは階段の踊り場から出てくる⑥を待って倒し、以降⑦→⑧と順番に階段までおびき寄せて倒してから⑤を倒していく。この時、通算で35体目の敵を倒すと？が出現するので、戦闘中に取ってしまわないよう注意。また、体力に余裕があるならヒールSは残しておこう。

①の看板をジャンプ攻撃で回転させれば……ヒールSが出現するのだ！

右ルートは少し難しいが、破壊可能な柱を6本壊すと2個目のPOWERが手に入る。

エリアボス戦 PORCO

基本の攻撃パターンはザコポルコと大きく違わないため、戦い方のセオリーも共通しているが……本体が青く光ったあとにくるエリアボス特有の無敵攻撃には要注意！　こちらから攻撃していく際は、いつ光られてもいいようにBでの刻みが基本。青く光ったのを見たらすぐに攻撃を止めて、接近中にシフト移動で側面からすり抜け、エリアボスの背後へと回り込んでいく。

また、取り巻くザコ集団のうち、羊のいずれかがヒールMを所持。しかし、ザコ集団は倒しても復活するうえにジェムも出さないので、体力に余裕があるなら無視しよう。

エリアボスの後ろへ回り込んだら無敵が切れるのを確認して攻撃!!

ルート分岐と速攻パターン

ステージクリア時に一定の条件を満たしていることによって、別のステージへとルート分岐が可能なことは前号の記事でお伝えした通り。その条件とは、画面右下に表示されている規定タイム内でのステージクリアがそれとなる。しかし、この規定タイムはステージ開始からクリアまでの間に一切増えることがないため、ステージを分岐させようと思うならスピード重視のステージ攻略が必要不可欠。ステージ1を例とした場合であれば、4分以内にステージ1の全行程をクリアし、さらにステージボスのレオーネまでも倒さなければならない……。

また、パーティプレイならば道中の敵数がシングルプレイと大きく変わらないので、十分に余裕を持ってステージを分岐させていくことも可能だが、この場合は個々のレベルがかなり低い状態で先に進んでいくことになる。ゲームに馴れるまで無理は控えること。

ステージボスへ速攻で倒さなければ……サークモードを使う？

ゲー事典　『スパイクアウト』のときと同じように、『スラッシュアウト』にもステージ内の分岐が用意されている。1－1で早速2つの扉があるように、いくつかの隠し要素があり、ここで紹介したもの以外にも、特殊な条件を満たすことによって出現させることができる敵やアイテムがあるのだ。宝探しに似た感覚で、いろいろと探してみてはどうだろうか？

ザコ戦の立ち回り IN スラッシュワールド

ザコ戦では「1対多」の戦いが基本になるので、しっかり対処していこう。本作から始める人はとくに重要な部分だぞ。

スラッシュアウトでは、同時に多数の敵を相手にする局面が非常に多い……というよりも、ステージボス以外はほぼすべてが1対多の戦いだ。ここが肝要。ザコ戦やゲートキーパー戦では、うまく立ち回らないとあっという間にボコられて終わってしまう。そうならないために、1対多の戦い方の基本をしっかり頭に叩き込んでおこう。

立ち回りはSが基本

敵と対峙したときは、常にSボタンを押した状態で動くのが基本セオリー。目的は「まず視界の中に敵を補足しておく」ため。移動するたび視点が変化していたのでは、敵の様子がわかりにくいことこの上ない。正面近くなら自動的に向きを調整もしてくれるぞ。また「素早く動ける」のも重要。レバーのみだと向きを変えるモーションがあるため敵の攻撃をかわしきれない。逃げたいときもSで後退せよ。

CASE I 複数の敵を相手にする

1対1で戦うように努めるのが大切。まず片方をB+Cなどのモーションの短い攻撃でダウンさせ、残りをB+C→BやBBB→B+J、または(BBB→)CCCで吹っ飛ばす。そして起き上がった1体目も同じように吹っ飛ばし……こうして常に片方はダウンしている状態で戦い続けるのが理想。長いコンボを叩き込むのは敵を分断できてからだ。

CASE II 敵が固まっている

こんなときはひとまずSを押したまま後退して様子を見る。飛び道具や突進に当たらないように斜め移動を加えるといい。敵が突っ込んできたら横に動いてかわし、そのスキに攻撃。この場合も残りがいるので、B+C→BやBBB→B+Jなど素早い攻撃がベスト。敵が近寄ってこないときは、リーチの長いチャージLv3を当てにいこう。

CASE III 敵に囲まれた

1つの選択肢がスペシャルマジック。ダウンしない攻撃は感覚的に「痛くない」ため、気づいたら大ダメージ、という場合があるので注意。次にS移動で囲みを抜ける。くらう可能性はあるが堅実。敵との間合いが少し遠めなら一番近い敵(図中では下)に攻撃しよう。移動距離が長くモーションも早いBBB→B+JかBBB→CCCがベストだ。

スピードアップがあればこりゃ楽チン!

スピードアップアイテムを持っていると、S移動中にチャージしても移動スピードが落ちないため、敵の攻撃をかわしながらゲージを溜めることができる。そこで有効なのが溜めたまま敵の空振りを誘い、そこにチャージLv4を当てていく方法。特にチャージLv4のリーチが長いカムイとアクセルは、ステージ2(A、Bともに)までの道中はこの方法で進んでいけるぞ。チャージは一定時間で切れるので、敵の動きによっては再び溜めなおす必要はあるが、一度当てれば敵を遠くまで吹っ飛ばせるので残った敵と戦いやすくなる。試してみよう。

スキができたらぶっ放す!! カムイとアクセルは遠くてもOK。

Cで溜めたままS移動で後退し、敵の空振りを誘う。

王国勅命! COMBOガイダンス

ここでキャラクター別に簡単なコンボを紹介。チャンスがあったら逃さず叩き込むべし。

このゲームではコンボが非常に重要。「ジェムを稼げて気分爽快」という要素ももちろんあるが、単純にダメージ源として必要なのだ。『スパイクアウト』に比べると圧倒的にタイムの厳しい『スラッシュアウト』では、B+C→BやBBB→B+Jばかりではタイムオーバーになる恐れがある。1対1のザコ戦では、ほかのザコが寄ってくる前に確実に息の根を止めるべし。

ステージ1はこれで乗り切れ! キャラ別オススメ基本コンボ

SLASH

BBB→B+CBB ~ BBB→Lv2 ~ BBB→Lv4

スラッシュは他の3キャラに比べてBBB→B+C連係のつなぎが早く、割り込まれる危険が少ない。BBB→Lv2はBBB→Lv3でも可能。周りに敵がいるようならBBB→Lv2を省こう。その場合チャージLv4につなぐBBBは要ディレイ。

LUNA

BBB→Lv2 ~ BBB ~ BBB→Lv4

ルナはチャージLv4の判定が小さく、これを組み込んだコンボが決めにくい。BBBの前にB+Cを組み込むことができるが、その場合最後のチャージLv4が空振りしやすい。チャージLv2が強いので、BBB→Lv2で“お手玉”するもよし。

KAMUI

BBB→Lv2 ~ BBB→Lv2 ~ B+C ~ BBB→Lv4

カムイのチャージLv4はリーチはあるが上下判定が狭いため、少し拾いにくい部類に入る。ルナと同じくBBB→Lv2の“お手玉”はやりやすい。なお、コンボ数が2ケタになると敵は横に吹っ飛ぶようになる。

AXEL

B+C ~ BBB→Lv2 ~ BBB→Lv4

武器の振りが遅いアクセルは、B+Cからコンボを狙っていくのが基本。BBB→Lv2は“BB……”のあたりまで引っ張って溜めないとチャージLv3になるので注意。逆に最後のBBB→Lv4はディレイをかけないと溜まらない。

コンボのコンセプト

ここで紹介しているコンボはすべてチャージLv4を使っているが、これはコンボに要する時間とステージ1の大型ザコ(PORCO系)のライフ量を考慮しての結果。ただ、チャージLv4は威力が高く、敵を吹き飛ばすことができるものの、味方にも当たってしまうという欠点がある。周りの状況をよく見て使おう。

大型のザコはなるべく1コンボで仕留めたい。

実用重視ならB+C

BBB→B+C系と(BBB→)チャージLv2などが相手を浮かせるコンボ始動技の例だが、それ以外にもコンボにいける技がある。その1つがアクセルのコンボにあるB+C。これが当たると敵は地面でバウンドし、BBBなどで拾いなおせる。全キャラ共通でB+C→BBB→BBBLv4が可能だ。入力がラクでダメージもそこそこ高く、B+Cからスタートするのでちょっとしたスキに入れやすい。むしろ、浮かせ技を使うよりもB+Cを使ったほうが実戦的かもしれない。

また、B+Jや走り中B+Cからも、B+Cと同様にコンボにつなげられるぞ。

ゲー事典 「スパイクアウト」ではコンボのシメや、低い位置の相手を拾うために重宝した昇り大ジャンプ攻撃(Jを押したままBかC)。「スラッシュアウト」でも可能だが、実際やってみると「スパイクアウト」のときよりも拾いにくくなっている。持っている武器が多少離れていても届くので、「ジャンプキックじゃなきゃ拾えない」というシチュエーションが少ないんだけどね。

多人数プレイの心得

友人とやるもよし、ほかのゲーマーとやるもよし。でも礼儀はありね。

気持ちよくプレイするために

『スラッシュアウト』になっても、多人数での協力プレイは大きな魅力のひとつである。単に「俺に任せろ！」ではいけないし、働かないで見ているだけでもダメ。そして、最低限のマナーみたいなものも存在する。『スパイクアウト』からのベテランプレイヤーならコツをしっかりつかんでいるだろうが、本作からデビューするプレイヤーも多いはず。少しは予習してからプレイしてもいいんじゃないかな。

大幅な経験値アップのジェムは、途中参加者などにあげたい。

さまざまな注意点

まず、経験値システムが採用されているため、ボスが出す大きなジェムは少し気を使おう。途中から入ってきたり、体力が少ない＆もう少しでレベルアップのプレイヤーにまわしてあげたい。画面には味方の体力ゲージと経験値ゲージも表示されているぞ。

次に、ひとりが連続技を決めているときなどは横ヤリを入れない。そのまわりにウロウロしているザコに攻撃を仕掛けよう。相手によるが、ボス戦も引きつけ役がいて、もうひとりが背後から攻撃したりするといい。ただ、フォロー役に徹しすぎて、敵をぜんぜん倒さないとタイムが危険。ほかのプレイヤーが敵を倒した場合のタイム増加はほんのわずかだけということに注意。

アイテムの配分は少し難しい。ひとりにまとめてボスなどの強力な敵を任せてもいいし、みんなで分配するのもいい。これはチームの好みかな。

チャージLv4は味方も巻き込むので注意。まわりもさっさと離れて回避だ。

意志の疎通をはかればスムーズなプレイが可能

多人数ではコミュニケーションを取り合うことがとても大事。ゲーム上では4つのコマンドが用意されており、簡単な意志表示であれば可能だ。回復の場所も全員が把握しているとは限らないしね。そんなときは、カモンと呼んであげれば気づくはずだ。もちろんサンクスのお礼を忘れずに。

危険なときは迷わずヘルプ。きっとみんなな助けに来てくれるはずだ。サンクス！

コミュニケーションポーズ コマンド表
Thank you! または Thanks!
レバーを時計回りに一回転 + B
Sorry!
レバーを反時計回りに一回転 + B
Help me! または Help!
レバーを時計回りに一回転 + B+C
Come on!
レバーを反時計回りに一回転 + B+C

『SLASHOUT』設置店舗を紹介するでござる!!

どうも、普段は無口なカムイでござる。このページでは『SLASHOUT』が盛り上がっているお店を大募集するでござる。お店の名前・住所・連絡先・プレイ料金・アピールポイントなどをお書きのうえ、郵送またはEメールでお送りくだされ。拙者はよく存ぜぬのだが、「デジカメ」とか申す近代装置で店内風景などを撮って送ってくださると掲載確率が上がるそうでござる。

ハガキ：
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10　みかみビル7F
株式会社エンターブレイン　アルカディア編集部
「SLASHOUT」お店紹介係
E-mail：post@arcadiamagazine.com

少しだけ次号予告

『SLASHOUT』発売記念イベントレポート

決戦の舞台はハイテクランドセガ秋葉原。3Fフロアがスラッシュアウト一色に。

去る7月16日(日)に、日本最大の電気街"アキバ"はハイテクランドセガ秋葉原にて『スラッシュアウト』発売記念イベントが開催された。当日会場には30台もの筐体が設置され、多くの"冒険者"たちが詰めかけた。

イベントの内容はタイムアタック大会。4人1チームで参加し、予選はシリージオ大聖堂ボス撃破までのタイムアタック。そして決勝はロヴィーナ湖ボス撃破までのタイムアタックだ。

多くの来場者が見守るなか、堂々の優勝を飾ったのは北本スパ連合チーム。ロケテストの段階から相当プレイしていたようで、ロヴィーナ湖ボスまで見事に撃破。チーム内の連携もしっかり取れており、素晴らしいプレイで会場を沸かせてくれた。

上位4チームには賞状と特製Tシャツが手渡され、入賞者は終始ご満悦だった。

見事に優勝したのは、あうんの呼吸で迫り来るモンスターたちを一網打尽にした北本スパ連合チーム。

シングルプレイも忘れずに：多人数プレイが楽しい『スラッシュアウト』だが、ある程度のスキルはシングルプレイで身につけておきたい。敵に囲まれたとき、味方が近くにいるとは限らないので、とっさにB+Cなどで切り抜ける感覚を知っておこう。また、各ゲートキーパー・ステージボスに対しても傾向と対策は予習したい。他人のプレイを見るのも参考になるぞ。

激戦開始！ 宴の幕は上がった！

GUILTYGEAR X

ギルティギア ゼクス

2000年夏最大の衝撃、『X』がいよいよ稼動開始！ 今回はシステム活用講座+キャラ別の実戦テクニックを掲載！ 熱い夜を君の手でさらにヒートアップさせてくれ！

※文中では以下のような略称が使われている場合があります。
デッドアングルアタック……デッドアングル
フォルトレスディフェンス……フォルトレス
ダストアタック……ダスト
ガトリングコンビネーション……ガトリング
ロマンキャンセル……ロマンC

■連続技内の特殊な表記は、以下の意味を表しています。
{ }……ガトリング（カッコ内）
Ⓒ……キャンセル
Ⓙ……ジャンプキャンセル
Ⓡ……ロマンキャンセル
紫文字……ダスト後の特殊なつなぎ（前号P29を参照）

聖か、魔か。
それは、宿命に翻弄される
哀しき翼……

ディズィー
DIZZY

一人の少女の運命を賭けて、
「X（ゼクス）」のラストバトルが幕を開ける

遂に登場した『ギルティギア ゼクス』のラストボスは、
哀しげな瞳を持った、謎の少女であった……。
名は「ディズィー」。
光の力と闇の力を併せ持つ、脅威の戦闘能力を有した超生命体である。
「悪魔の棲む地」と呼ばれる森にひっそりと隠れ住み、
その出自、素性、目的などは一切謎に包まれている。
身体の内には、従来の生体兵器「GEAR」をも上回る強大な力を秘め、
彼女に近寄る者をことごとく排除してきたという。
果たして、彼女の出生に秘められた謎、そして、彼女の生きる目的とは？
その答えは、闘いの中で語られることになるのだろうか……？

PROFILE
身長：167cm
体重：56kg
血液型：解析不能
出身：不明
誕生日：12月25日（仮）

耳より X情報 今回紹介したラスボス、ディズィーについての詳細情報は、現在発売中のムック「ギルティギア ゼクス スラッシュ エンサイクロペディア」にバッチリ掲載してあるぞ！ キャラクターについてのインフォメーションはもちろんのこと、対ディズィー戦のCPU攻略も掲載！ まだお求めでない方は、¥1,280円（+税）を握り締めて、今すぐ最寄りの書店へ走れ！

緊急告知！

全国大会開催決定!!

『ギルティギア ゼクス』に燃えに燃えまくっている、全国のギルっ子たちに朗報！

なななななんと！ このたび、『ギルティギア ゼクス』の全国NO.1を決める猛者の祭典『サミー杯 ギルティギア ゼクス チャンピオンシップ』が開催されることが決定した！

練りこまれたシステムと、絶妙のキャラバランスを持つゲームゆえ、名勝負が続出することは必至！ 今から腕を磨きまくって、きたるべき決戦の日に備えておいてくれ！（詳細は163ページにて）

腕に自信のある者は、是非とも参加してみてくれ！

アソシエイション X ゼクス

ついに発売された『ギルティギア ゼクス』。予想以上の鋭い出来映えに、思わず失禁してしまった人もいるのでは!? ナーンチャッテ。

ギルティファン必携 GUILTY GEAR X SLASH ENCYCROPEDIA

ギルティギアを愛するすべてのプレイヤーに贈るべく、アルカディアスタッフが渾身の力を込めて作り上げた魂の書、それが『ギルティギア ゼクス スラッシュ エンサイクロペディア』だ！

対戦をディープに嗜好する叩き上げのマニアから、美麗グラフィックのすべてを堪能したいアナタ、さらには夏のイベントの資料としても使える豪華万能書物！

細緻に渡って描きこまれたグラフィックを完全に網羅した『全キャラ技表』掲載！ もちろん、テスタメントとディズィーの知られざる技も完全掲載済み！

さらに、ゲームでは明かされなかった裏設定を始めとする、怒涛の設定コーナーが40Pに渡って開催！

もちろん、アルカディアならではのシステム解析や、キャラ別の戦術指南も網羅！ 初心者講座も完備して、格ゲー入門者にも優しい1冊となっているぞ。

できたてホヤホヤ！ ギルティムックの中身をちらりと公開。もはや迷う余地はない。書店にGO!!

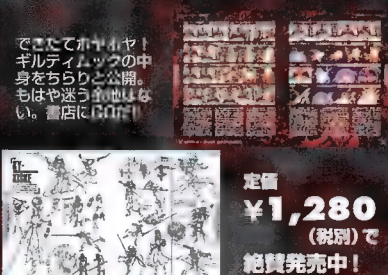
定価 ¥1,280（税別）で絶賛発売中！

開催！ サミープライベートショー

7月7日に池袋サンシャインシティプリンスホテルで開催された『サミー株式会社2000プライベートショー』にて、ついに完成した『ギルティギア ゼクス』のお披露目が行なわれたぞ。

この日は特別招待客として、アークシステムワークスファンクラブの会員の中から選ばれた20名に加え、抽選で選ばれた本誌読者10名も招待された。

発売前にゲームに触れたファンたちは、全員が鼻息スピルス状態で、その完成度に腰を抜かしていたぞ！

会場には熱心なファンの姿も。妙に動きのいいチップがいたぞ。

ギルティギア・Tシャツ完成！

『ギルティギア ゼクス』の発売と歩調を合わせるように、サミーから各種ギルティグッズが発売されることが決定した！ 第1弾は『ギルティギア ゼクス』のキャラクターをあしらったTシャツ。絵柄はソル&カイ、メイ、ミリア、紗夢、闇慈&ヴェノム&ザトーの5種類。

ギルティファンなら全財産投げ打ってでも手に入れないと、死んでも死にきれないぞ。

絵柄は全部で5種類。最寄りのゲーセンでゲットだ！

※デザインは変更される可能性があります

ガトリングアーティスツ！

ゲームも発売され、いっそうの盛り上がりを見せる『X』。これからもド熱い投稿待ってるんで、ヨロシク頼むぜ!!

（千葉県 加川ガル吉さん）
背中で語ってらぁ。シヴ。

（香川県 こいけやまおさん）
☆試合前の台詞は相手に応じて変るぞ。

（岡山県 瀬戸川たくみさん）
☆前作キャラもナイスにリファインされたっしょ？

（新潟県 藤沢斎人さん）
☆安定して強いッス。初心者にお勧めですネ。

（埼玉県 たじんこ君）
☆一撃必殺は必見です。是非見ておこうアル。

（香川県 大林忍さん）
☆解き放たれた炎は誰にも制御できねぇぜ！

GGX質問箱

「GGX質問箱」では、皆がプレイ中に感じた疑問や謎を、すべからく解消していく予定だ（今回は質問が集まらなかったので……）。ゲーム的な面で知りたいことや、疑問などがあったら、その内容を書いて「GGX質問箱」係まで送ってくれ！ 宛先はP193に載ってるぞ。なお、ガトリングアーティスツ！ の方ではイラスト、コスプレを引き続き募集中だ！

攻めの起点とするには？

システム活用講座

ダウン復帰後を検証

ダウン復帰後は実にさまざまな行動がとれる。無限の軌道で相手の対処をかわし、自らの攻撃の起点としていこう。

担当 [illegible]

方向の使い分けがカギ

同じ方向だけでは……

空中に浮かせる技をくらったり、空中で技をくらったあとは、技ごとに設定されているダウン復帰不能時間を過ぎれば、ボタン2つ同時押しで簡単にダウン復帰をすることができる。中にはすぐにでもダウン復帰不可能な技も存在するが、攻撃をくらったら常にダウン復帰のコマンドを連打入力して、少しでも相手の追撃を回避していきたい。

このときに、君たちはどういった入力をしているだろうか。ダウン復帰直後にガードをするため、後方方向ばかりになっていないだろうか。これだと相手にとっては読みやすく、ダウン復帰への対処が容易となってしまう。つまり、相手の攻撃を再びくらいやすく、ダウン復帰をした意味が薄くなってしまうのだ。ダウン復帰直後は長めの無敵時間があるので、相手の攻撃を恐れずに、前方やニュートラルのダウン復帰も使っていくようにしたい。使い分けることで、相手に攻撃の的を絞らせないようにするわけだ。

次に右の図を見てほしい。これはダウン復帰後にどのような移動行動ができるかを表したもの。そう、ダウン復帰後は2段ジャンプや空中ダッシュが可能なのだ。さらに、これらはダウン復帰後いつでも行なうことが可能。これを考えると、どことなく通常の跳び込みからの攻めに似ているといえよう。つまり、ダウン復帰後は攻撃の始まりとなりえるわけだ。空中の多彩な行動を駆使して、相手の対処のタイミングをずらし、最終的には自らの攻めにつなげていくのが理想。受け手から攻め手にまわるチャンスであることを認識してほしい。

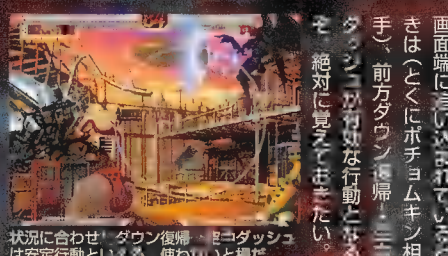
相手に浮かされてしまった。こんなとき、ガードばかり意識してダウン復帰すると……

毎回後方のダウン復帰をすることになる。これでは容易に対処されるのがオチだ。

うまく攻撃の的をずらして、こちらの攻めの起点にするのが最終目的になるぞ。

ダウン復帰後は2段ジャンプや空中ダッシュを駆使して「攻めにいく」感覚が重要。

空中ダッシュを活用する

相手が攻撃判定に優れた対空技や無敵技を持っていた場合、前述のように攻めの起点とするのは若干の危険がともなう。そこで出てくるのがダウン復帰→空中バックステップ。これで間合いをとれば、相手の対処の多くは意味を成さなくなるため、安定して仕切り直すことができる。また、画面端に追い込まれているときは（とくにポチョムキン相手）、前方ダウン復帰→空中ダッシュが有効な行動となる。絶対に覚えておきたい。

状況に合わせたダウン復帰→空中ダッシュは安定行動といえる。使わないと損だ。

ダウン復帰後の行動分岐（前方の場合）

垂直2段ジャンプ

後方2段ジャンプ

前方2段ジャンプ

空中バックステップ

空中ダッシュ

自然落下

ダウン復帰

ダウン復帰後の行動（上記の5つ）の始点は、自然落下の放物線上のどこにでも当てはまる

ダウン復帰後の軌道

ダウン復帰をしたあとは、状況によってさまざまな軌道を描く。ダウン復帰の種類だけでなく、復帰前の移動ベクトルが影響するからだ。たとえば自分が1P側で左に吹き飛ばされたときは、前方ダウン復帰をしてもあまり前方には行かない。つまり、自分の移動していく力が作用するわけ。前方や後方のダウン復帰には左右方向のみ、ニュートラルは上下左右すべての方向のベクトルが影響しているぞ。

ニュートラルダウン復帰の上下方向は、やられ状態のときの上下への移動方向を指す。上方向に吹っ飛ばされた瞬間に行なうと上方向へのベクトルが働き、落下中だと下方向へのベクトルが働くわけだ。

これを利用すると、着地寸前でダウン復帰をして、相手の地上対空技を無敵時間で回避しつつ着地し、反撃を狙うといったことも可能に！

着地寸前にダウン復帰をして相手の対空技を回避！　着地したら即座に反撃だ。

転ばされてもダウン復帰！

足払いなどのダウン復帰不能技をくらったあと、なにもしていない人は要チェック。というのも、これらの技のあとダウン中に追い打ちをくらった場合、ダウン復帰をとれることがあるからだ。この場合は浮きが非常に低いので、低い高さでも行なえる前方or後方のダウン復帰のみ可能。

追い打ち技にキャンセルをかけて必殺技を出し、相手の起き上がりに重ねる戦法は常套手段。これを回避できるのだから、ぜひ実践したい。

攻撃側は、追い打ちを2ヒット以上に増やせばほぼ確実にダウン復帰されないので、これを活用するパターンを考えるのが重要になってくるぞ。

例えばミリアで足払い→しゃがみK→HSタンデムトップは強力な起き攻めだが……。

後方ダウン復帰が可能。ミリア側は追い打ちを2発にすることでこれを回避しよう。

ゲー事典

空中連続技について：キャラによってはかなりの技を決められる空中連続技。ところが、ヒット数が増えるにつれて、ダウン復帰可能までの時間が徐々に短くなり、なおかつ落下速度やノックバックが大きくなっていく。よって、同じパターンで2～3セット連続技になったとしても、それが永久連続技にはならないのだ。システムは素晴らしいが、少々残念かな？

使い方はいろいろ システム活用講座

ロマンキャンセル

無限の可能性を秘めたシステムであるロマンキャンセル。その概要を解説しつつ、有効な使い方を紹介していこう。

担当 岳人

ロマンキャンセル可能？ 不能？

ロマンCとは、技の動作を強制的に中断し、通常状態に戻すことができる（すぐにほかの行動に移れる）キャンセル方法だ。操作は、相手に攻撃を当てたあとボタン3つ同時押し（テンションゲージを50%消費）。攻撃が相手に触れてさえいれば、任意のタイミングでキャンセル可能だ。

これを用いれば、連続技や連係の幅を広げることができる。ただし、すべての技がロマンC可能というわけではないので注意したい。攻撃判定を持たない技は当然として、飛び道具や投げ技はロマンC不能となっている。また、見た目は打撃技でも判定が飛び道具扱いになっているアクセルの鎌閃撃や、本体による攻撃ではないメイのイルカさんも不能だ。さらに、ジョニーの「これが俺の名だ」のように、特殊な演出が施されている技もロマンCできないぞ（ガードされた場合は可能）。

使用後の状態

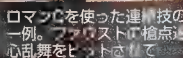
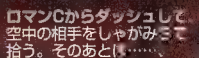
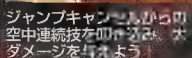
先ほども述べた通り、ロマンC後は通常状態に戻るのだが、自キャラが空中判定となる技にロマンCをかけたあとは、それ以前の自分の移動ベクトルが維持される点に気をつけたい（地上判定の技にかけた場合はベクトルの影響を受けず、たとえ突進技であろうとその場で停止する）。

また、ジャンプ中に出した技にロマンCをかけた場合と、地上から空中判定へと移行する技に空中でロマンCをかけた場合とでは、そのあとに可能な行動が異なる点にも注意。前者の場合は、事前に空中ダッシュ、2段ジャンプを行っていなければ、ロマンC後でもそれらを使うことができる。しかし、後者の場合は前述の移動系動作を使うことができず、行なえるのは空中攻撃だけになっているのだ。これらはロマンCを使った連続技を組み立てる際に必要となる知識。覚えておこう。

実戦活用法～基本編～

連続技

ロマンCの代表的な使い道は連続技。覚醒必殺技と同じくテンションゲージを50%消費するのだから、「覚醒必殺技を使うよりも高威力な連続技」を目標にしてきたい。

ロマンC連続技の基本構成は、ヒット時に相手を空中に浮かせる技（ロマンC）→ジャンプキャンセルで空中連続技といった流れだが、当然キャラにもよるので、一筋縄にはいかない。有効なものに関しては、前号、今号とキャラ攻略ページに掲載してあるので、詳しくはそちらを参照してほしい。

リスク軽減

通常状態に戻るということは、ロマンCした時点で技の硬直時間がなくなるということ。つまり、任意にスキをなくすことができるわけだ。これを利用して、スキの大きい技（リスクの高い技）にロマンCをかけ、相手の反撃から逃れるというのも、ロマンCの重要な使い方といえる。

この使い方が有効に働く技としては、カイのスタンディッパーやアクセルのHS弁天刈りなどが挙げられる。ヒット状況を確認し、ガードされているようだったらロマンCをかけていこう。

ロマンCからダッシュして空中の相手をしゃがみSで拾う。そのあとは……。

ジャンプキャンセルからの空中連続技を叩き込み、大ダメージを与えよう！

ロマンCを使った連続技の一例。ファウストの槍点遠心乱舞をヒットさせて……。

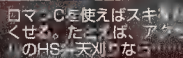
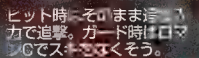
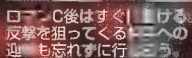
ヒット時にそのまま追撃。ガード時はロマンCでスキをなくそう。

ロマンC後はすぐに動ける。反撃を狙ってくる相手への迎撃も忘れずに行おう。

ロマンCを使えばスキをなくせる。たとえば、アクセルのHS弁天刈りなら……。

実戦活用法～応用編～

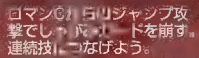
リスク軽減＋連続技

ロマンCでリスクを軽減しつつ、ヒット時には強力な連続技を狙う。これは、攻守両方の意味を持つ非常に有効な使い方である。有効活用できる技&そこからの連続技の代表例は、左表にある通りだ。

リスク軽減を兼ねたロマンキャンセル連続技

ソル	ヴォルカニックヴァイパー Ⓡ しゃがみHS Ⓙ S Ⓙ {S→HS} Ⓒ ヴォルカニックヴァイパー
ポチョムキン	ハンマフォール Ⓡ 立ちHS Ⓒ ヒートナックル→ヒートエクステンド
梅喧	裂羅 Ⓡ ➡＋P Ⓙ {P→K} Ⓙ S Ⓒ 妖斬扇

ワンセットでしゃがみHS。ヒットしていたら空中連続技を叩き込もう。

無敵時間のあるヴォルカニックヴァイパー。地上部分にロマンCをかけると……。

空中状態からの2択

空中判定になる技にロマンキャンセルをかけて、そこからのジャンプ攻撃と、そのまま着地しての下段攻撃で2択を迫る。やや強引な使い方ではあるが、ガードを崩す手段として高い効果を発揮する。

代表的な技は、チップの➡＋Kや梅喧の➡＋HS（2段目）など。適度に滞空力があり、低空で技を繰り出すものが、この使い方に適した技だ。もちろん、ヒットしていた場合は連続技を決めることもできる。ヒット状況を素早く判断して、その後の行動を切り替えられるようにしたい。

ロマンCからのジャンプ攻撃でしゃがみガードを崩す。連続技につなげよう。

裏の選択肢。技を出さずに着地したあと、下段攻撃で立ちガードを崩そう。

この使い方ができる技は少ないが、なかなか強力。梅喧なら➡＋HSを出し……。

ゲー事典 **連続技の可能性は無限大**：上でも述べている通り、ロマンキャンセル連続技は覚醒必殺技絡みの連続技よりも大きなダメージを与えることが目標になる。『GGX』の連続技でダメージを追求するならば、P102～103で解説しているガードレベルの仕組みを十分に理解し、ときにはヒット数を減らして、デカイ攻撃だけで連続技を構成してみること必要だぞ。

実は超重要システム!?
システム活用講座
カウンターシステムとその活用法

偶然の産物のようにも思えるカウンターだが、活用できれば対戦で大きな力を発揮する。チャンスをモノにせよ！

担当：ちゃっきー

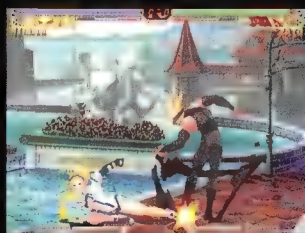
発生条件と効果

基本の発生条件は、攻撃レベルが2以上の技を、相手の打撃技の出始めにヒットさせること。厳密には、攻撃判定の発生が終わるまでが被カウンター判定となる。ただし、フォロースルーの終わりまで被カウンター判定が続くソルのガンフレイムや、攻撃（追加入力）を出さなくてもカウンターになるジョニーのディバインブレイドなどの例外もある。また、ヒットさせた技の攻撃レベルが1の場合は、カウンターが発生しない。

カウンター判定が残る、ガード後に反撃した場合にも、カウンターヒットになるぞ。

メイの◆+Kも例外的な技のひとつ。攻撃判定の持続が終わってもしばらくの間は……

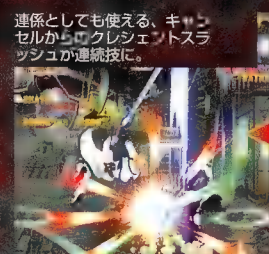
攻撃レベルとは？

打撃技が当たったときのガード硬直時間やのけぞり時間などを決定するのが「攻撃レベル」だ。レベルは1～3の3段階があり、通常技、必殺技ともに固有の数値が設定されている。レバー➡以外のP・K系など、威力の低い攻撃はレベル1、S系は2、HS系は3。必殺技は2or3というのが基本だが、例外は多い。

PやKなど、攻撃レベルが1の技はカウンターを誘発できない。

効果①～地上時～

対地上のカウンターヒット効果には、のけぞり時間の延長がある。これにより、通常時は連続ヒットにならない連係でも、初段がカウンターヒットしていれば連続技になる、という現象が起こるのだ。延長されるのけぞり時間は、ヒットさせた技の攻撃レベルが2の場合は4フレーム、3の場合は12フレーム。よく見てみると、カウンターヒット時は相手側のみ一瞬停止しているのがわかるだろう。これがのけぞり時間の延長を引き起こしている。また、停止時間のおかげで距離が離れにくくなるという作用もあるぞ。

ちなみに通常ヒット時ののけぞり時間は、攻撃レベル1の技が10、レベル2は14、レベル3は19フレーム。これに上記の数値をプラスしたものが、カウンターヒット時ののけぞり時間になるわけだ。

連係としても使える、キャンセルからのクレシェントスラッシュが連続技に。

たとえばカイ。カウンターヒットの近距離立ちSや立ちHS（攻撃レベル3）のあと……、

効果②～空中時～

空中の相手に対してのカウンターヒットも、地上と同じく相手のみ一瞬停止する追加効果がある（相手の空中停滞時間が延びる）。この時間は、地上と同じく攻撃レベル2の技なら4、レベル3なら12フレームだ。また、一時停止時間が追加されるおかげで、結果的に浮きの高さが変化することも覚えておきたい。対空技などから空中連続技を決める際に、少し感覚が変わる場合も多いので注意しよう。

しかし、それよりも重要なのが、くらった側がダウン復帰可能になるまでの時間が長くなること。ヒットさせた技にもよるが、地面に着くまで完全にダウン復帰できなくなることも少なくない。ダウンした相手への追い打ち＋起き攻めのチャンスが生まれることはもちろん、空中連続技の可能性も大幅に広がるぞ。

空中でのカウンターヒットは、対地上時と同じくヒット効果が変わることに加え……、

ダウン復帰が可能になるまでの時間も長くなる。空中で追撃を決めるチャンスだ。

ガードレベルを活用せよ！

カウンターヒットやダメージの補正に大きな関わりを持つガードレベルのシステム。その効果は意外なほど大きく、知っているのと知らないのとでは大きな差が出る。ここでその構造と活用法を知り、対戦に役立てていこう。ガードレベルを溜めやすい連係を作っておくことも重要だ。

ダメージとの関係

攻撃ガード→ゲージ増加→ダメージ上昇、攻撃ヒット→ゲージ減少→ダメージ低下、というのがガードレベルの基本システム。連続技のダメージも、ガードレベルが減少していくことで補正がかかる仕組みになっている。ガードレベルの増減量は技によって変わり、攻撃レベルが高い攻撃ほどガード時の増加が大きく、ヒット時の減少が小さい。このことは、ダメージ重視の連続技を組み立てる際にも関わるので、ぜひ覚えておきたい。

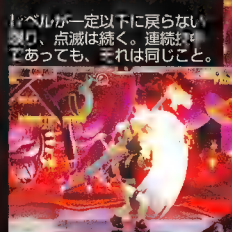
また、ガード時の増加値や増加後の減少（回復）速度には、キャラによる違いもある。

ゲージの点滅に注目

ガードレベルが一定以上に達すると、ゲージが点滅を始める。この点滅中の相手に攻撃レベル2以上の技をヒットさせた場合は、すべてカウンター扱いだ。当然ガードレベルの増加分だけダメージもアップするので（カウンターによるダメージアップはない）、ちょっとした連続技を決めるだけでもすさまじい威力に!!

さらに、ガードレベルが一定値以下になって点滅が終わらない限り、カウンター効果は継続される。ガードレベルが最高値に近いときは、連続技の2、3発目までカウンター扱いになることもあるのだ。

ガードレベルの減少とともに、補正も大きくかかる。攻撃レベルの高い技で構成しよう。

連続技のダメージ補正も、ガードレベルが基準。攻撃レベルの低い攻撃を多数当てると、

レベルが一定以下に戻らない限り、点滅は続く。連続技中であっても、それは同じこと。

ガードレベル点滅中は、攻撃レベルが1以外の技ならすべてカウンターヒット扱いに。

ゲー事典 攻撃レベル補足：PやKでも、各種レバー入れ攻撃や、アクセルの立ち・しゃがみPなどは攻撃レベルが高い。また、ジャンプ攻撃にはレベル3のものがほとんど存在していないのが特徴だ。ただ今発売中のムック「ギルティギア ゼクス スラッシュ エンサイクロペディア」には、技ごとの攻撃レベルが記載されているので、興味のある人は読んでみてね。

実戦的 カウンター限定連続技

ここでは、カウンター時のみ狙える実用連続技の一例を紹介。可能性はまだまだあるので、いろいろと試してみよう。あっと驚くものが見つかるかも……!?

※すべて初段がカウンターヒットしたことを前提としています。

キャラ名	連続技
ソル	**➡+PⒸガンフレイム→ダッシュしゃがみHSⒿ各種追撃** 中間距離で牽制に➡+Pを使い、ガンフレイムまで入力しておく。この距離では、まずヒット=カウンターになるところがポイント。
カイ	**Sヴェイパースラストorクレシェントスラッシュ→近距離立ちSⒿ各種追撃** 相手のガードレベルが点滅しているときにクレシェントスラッシュを使ったときは、この連続技で少々のダメージアップを図りたい。
ポチョムキン	**(対空)しゃがみHS→立ちHSⒸヒートナックル→ヒートエクステンド** テンションゲージが50%以上あるときは、ガイガンターを当てよう。気絶させてから最大限のダメージを与えたほうがオトクだ。
チップ	**立ちHSⒸ斬星狼牙** 通常時に狙うのは万鬼滅砕のほうだが、カウンターなら斬星狼牙もつながる。ガードレベル点滅時には、こちらに切り替えたい。
ファウスト	**(対空)➡+PⒸ何が出るかな?→ダッシュしゃがみSⒿ各種追撃** 何が出るかな?(ハンマー以外)を硬直の軽減に使う。➡+Pがヒットした位置や相手キャラの関係でダウン復帰されることも。
ジョニー	**立ちHSⒸミストファイナー(構えキャンセル)→➡+K→各種追撃** これもガードレベル点滅時に狙うのが基本。ヒット確認からつなげられると強い。メイの⬅+Kをガードしたあとの反撃にも最適だ。
	(対空)立ちHSⒸミストファイナー(構えキャンセル)→ダッシュ近距離立ちSⒿ各種追撃 高い位置で立ちHSがヒットすることが必要。ダッシュまで行なっていたときに、立ちHSがカウンターだったら……ぐらいのつもりで。
	➡+K→➡+PⒿ各種追撃 ➡+Kが空中の相手にヒットした場合は、いったん様子を見ておくのが得策。➡+Kがカウンターだったら、この連続技を入れよう。
アクセル	**S雷影鎖撃→HS弁天刈り→追加アクセルボンバーⓇ各種追撃** めくり狙いに活用できるS雷影鎖撃。相手のガードレベルが点滅しているときには、この連続技を狙って大ダメージにつなげよう。
ヴェノム	**(対空)➡+PorしゃがみHSⒸダークエンジェル→各種追撃** ダークエンジェルの性能がいいので、決め打ちでもOK。ヒット後は少し待ってからダッシュで追いかけ、さらに追撃を決めよう。

活用法① 地上技始動

カウンターヒット時はのけぞりが長くなるとはいえ、単発技のカウンターヒットを確認してからつなげられるようなケースは少ない。よって、通常時に狙うのは、右ページで取り上げたカイの立ちHS→キャンセルクレシェントスラッシュのような、「通常は優秀な連係で、カウンターヒットすれば連続」というものが中心になる。ほかには、ソルのバンディットリヴォルヴァー→しゃがみKや、アクセルの遠距離立ちS→キャンセル鎌閃撃などがそれに当たる。

そして、なんといっても忘れてはならないのが、ガードレベルが点滅しているとき。キャラによっては、狙う連続技自体をカウンター限定のものに変えていく価値がある。しゃがみガード不能技を始動にするものなどは、とくに有効だ。また、普段はカウンターヒットにならない投げ技も、ガードレベル点滅時ならカウンターになる。紗夢の通常投げ後は、このときのみ連続技を狙えることを覚えておこう。

投げ技も、ガードレベル点滅時ならカウンター。これによって追撃可能になることも。

足払いにつなぐのが一般的。密着状態なら、HS弁天刈り→各種追撃も狙える。

しゃがみガード不能技の➡+HSにつなぐ。当然、ヒット=カウンターだ。

相手のガードレベルが点滅しているときの連係例。アクセルの遠距離立ちSから。

活用法② 対空技始動

空中ヒットのカウンターを狙うのは、やはり対空技始動がもっとも一般的。地上技で迎撃するときはもちろん、ジャンプ攻撃による空対空迎撃のあとも、ヒット状況の確認を意識しよう。相手のジャンプ攻撃をつぶせばカウンターになるので、チャンスは多いぞ。ただ、もともと連続技が狙える技を対空に使った場合は、いつもどおりでOKだ。

さて、このときの行動としては、ダウン復帰不能で地面に落ちた相手に追い打ちをし、そこから起き攻めへとつなぐのが基本パターン。ダメージが大きくアップするようなことはないが、追い打ちからの得意連係を持っているキャラなら、その価値は高い。

また、それ以前に空中で迎撃するのも当然アリ。落ちてくる相手にジャンプキャンセル可能な技を入れ、そこから空中連続技に持っていくパターンが代表的だ。しかし、これを狙うときは、カウンターを確認してから行動を起こしたのでは間に合わない場合がほとんど。そこで、途中までの行動を決め打ちにしておき、その間にカウンターを確認するのが常套手段となる。とっさにアドリブを効かせて切り替えられるようになれば、ダメージ効率が一気にアップするぞ。左の連続技にも、その系統のものが多数あるので、参考にしてみてほしい。

デッドアングルアタックも

カウンター関係で最後にひとつ。デッドアングルアタックヒット後は、カウンター時のみダウン状態にやられ判定が残る。つまり、ダウンした相手に追い打ちできるのは、カウンターだった場合のみだ。もちろん、空中での追撃は通常ヒットからでも可能だが。

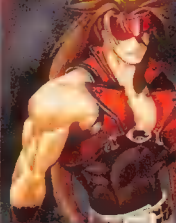
カウンターと通常ヒットで性質が異なる。判断するのは少し難しいかも。

いつも使っている起き攻めのパターンにつなごう。得意連係で攻勢を維持せよ!

ダウン復帰が完全に行なえなくなることも多い。すかさず追い打ちを入れて……。

対空に使った技がカウンターヒットしたかどうかを、素早く判断することが重要。

ゲー事典 地上のカウンター限定連続技について:上で触れたとおり、通常時に単発のカウンター確認をするのは難しい。「COUNTER HIT」の文字が出るまでが遅いので、判断材料は相手のやられモーションの変化になるのだが……。ベストは、相手の技をつぶしたことの確認。アクセルの➡+HSやポチョムキンのメガフィストあたりなら、判断できることも多いぞ。

対戦攻略 ソル＝バッドガイ

SOL-BADGUY

火を吹く起き攻めを極め、ループする起き攻めを目指す。ポイントは追撃の選択にかかっている。

担当 MVP

連続技紹介

Ⅰ（画面端）{近距離立ちS→➡+P→近距離立ちS→➡+P→しゃがみHS} Ⓙ S Ⓙ {S→HS} Ⓒ HS Vヴァイパー（追加入力まで）→（着地）➡+HS
Ⅱ{しゃがみK→足払い} Ⓒ バンディットリヴォルヴァー Ⓡ ジャンプS→（着地）しゃがみHS Ⓙ 各種追撃
Ⅲ（相手ガードレベルMAX）ぶっきらぼうに投げる→【しゃがみHS Ⓒ ガンフレイム】×2→しゃがみHS Ⓙ 各種追撃

Ⅱは新基本コンボ。足払いからタイランレイブを決めるよりも減る。ダッシュから狙うといい。ポイントはバンディットリヴォルヴァーの1段目にロマンCをかけてやや遅めにジャンプSを当てるところ。

投げからの追撃を見直す

ソルはぶっきらぼうに投げる（以下コマンド投げ）→追撃のダメージが高めの一つ。しかし、ここで最大級のダメージを狙った場合、相手はダウン復帰が可能。「仕切り直し」となってしまうのが難点だ。

せっかくヴォルカニックヴァイパー［以下Vヴァイパー］が入るのだから、追加技（⬅⬋⬇+K）まで決めて相手をダウン復帰不能にし、起き攻めをするほうがオトク。というのも、投げからの追撃はダメージ補正がキツイので、追加技を入れるために技数を減らしても、最大級の追撃とさしたる違いは出ないため。

では、いかにしてVヴァイパーから追加技を決めるかを見てみよう。追加技は高さや距離の関係で決まらないことが多いので、Vヴァイパーのあと最速で入力せず、少し遅めに出すのが基本。こうすると、相手が空中で止めたところをとらえられるのだ。

あとは追撃内容だけ。①はジャンプキャンセル・Vヴァイパー（すべてHS版）。ダメージが大きいのは、しゃがみHS→HS→JC→HS→Vヴァイパー→追加技で、ジョニーとポチョムキンに決まる。次点はダッシュジャンプS→S→Vヴァイパー→追加技。コマンド投げの硬直が切れたら、やや遅めにジャンプSを当てるように。決まるのはソル、ミリア、メイ、チップ、ファウスト、ヴェノム。ダッシュを省けばザトーにも決めることが可能。3つ目はジャンプS→Vヴァイパー→追加技のパターン。闇慈にはジャンプをハイジャンプにして、アクセルとカイにはジャンプS後に[illegible]をしてからVヴァイパーを出していこう。最後は超汎用で、ジャンプからVヴァイパー→追加技を決められる。

以上のキャラには連続技を選択して決めていこう。そして、着地後に➡+HSでダウン中の相手に追い打ちし、さらにキャンセルガンフレイムを重ねるor跳び込んで起き攻めに移ろう。なお、梅喧には追加技を決められないので、最大版を入れて仕切り直しだ。

多くのキャラはダッシュジャンプSスタートで追撃だ。初段のタイミングは慣れが重要。

ジョニーとポチョムキンには最大級のダメージを狙っても追加技がしっかり入る。

➡+HSで追い打ちして、遅めキャンセルガンフレイム。重ねと空振りを使い分けよう。

対戦攻略 カイ＝キスク

KY KISKE

多段必殺技であるスタンエッジ・チャージアタックの重ねパターンを紹介。かなり強力な武器になる。

担当 がっちん

連続技紹介

Ⅰ{立ちKorしゃがみK→近距離立ちS→足払い} Ⓒ ライド・ザ・ライトニング
Ⅱダスト→ホーミングジャンプ{S×3→P→S→P→S} Ⓙ {S→HS} Ⓒ 空中HSヴェイパースラスト

Ⅰの連続技は覚醒必殺技を組み込んだもの。ヒット確認を行なって使えるので、ゲージを効率よく消費するのに向いている。もちろんダメージも高め。

Ⅱはダストからの連続技の発展版。ただ、それなりに難しくなったわりには、ダメージはほんのわずかしか増加していない。実戦でミスるくらいなら先月号で紹介した連続技でもぜんぜんOK。

起き攻めの布石はふたつ

今回紹介する内容は、スタンエッジ・チャージアタックを相手の起き上がりに重ねていく方法。これは、追い打ちを2発にすることによって、相手がほぼダウン復帰できなくなる現象を利用したものだ。ちょっと難しいが、練習すれば実戦導入できる。狙えるポイントは、通常投げやスタンディッパーを決めてダウンを奪ったあとになる。

スタンディッパー後はややムズ。無理せずに余裕ができてから実戦導入しよう。

投げのあとは比較的簡単なので覚えたい。ダメージも高くなるし、いいことずくめだ。

キャラごとにクセあり

まずは基本を覚えてしまおう。通常投げのあとに使う技は、➡+HSだ。理想は最速で技を出すこと。いちおうボタン連打でも可能なレベルだが、できればタイミングをしっかり覚えて目押しで確実にヒットさせたい。そのあとは、もちろんキャンセルしてスタンエッジ・チャージアタックだ。

そして、もうひとつのスタンディッパーからは、ダッシュしゃがみK→近距離立ちSと行なう。難度はこちらのほうが高く、ダッシュが速かったり短かったりすると当たらない。また、距離が近すぎてもスタンエッジ・チャージアタックが向こうに抜けてしまい、相手に重ならない。これは完全にスタンディッパーの硬直が解けるタイミングを覚えるしかなく、マスターするには繰り返し練習するのみだ。難しいぶん、対戦での効果はかなり高いので、ぜひ覚えてほしい連係ではある。

さて、基本の形を紹介したが、多少の例外があるので補足しよう。通常投げからのパターンだが、ソル、ミリア、ザトーには使わない。2ヒットしなかったり、あまりにも難しすぎて実戦では不向きと判断したい。前述のキャラには、少し歩いてからしゃがみK→近距離立ちS→スタンエッジ・チャージアタックと行なおう。これなら全キャラに対してOKな連係である。

スタンディッパーからは、遅めのキャンセルを使ったりして工夫してほしい。しかし、紗夢だけはどうしてもうまくいかないので、➡+HSでの追い打ちで我慢しよう。

キャンセルは多少遅め[illegible]ことも忘れずに。抜けてしまうとスキだらけ。

ゲー事典 **スタンディッパー後の連係補足：**キャラごとの微妙な違いを紹介しよう。紗夢には狙わないほうがよく、メイ、チップ、闇慈、ヴェノムには遅めのキャンセルをしなくてはならない。また、ジョニー、ポチョムキンは距離が近いため、ダッシュでめり込み過ぎて失敗しやすい。さらにスタンディッパー後の距離が微妙に違うのも難しい理由だ。練習と経験を積もう。

相手の動きを止めろ！

メイはリーチが短く当たりの強い技があるわけでもない。しかし、攻めるには相手の動きを止める必要がある。まずはその方法を覚えてほしい。

遠距離で使っていくのは、拍手で迎えてください（以下拍手）だ。この技は使用ボタンによって出現位置が異なるので、相手の動きやキャラ性能によって使い分けていこう。

基本は相手の位置をサーチして出現する拍手（S、HS）を使う。リングの出現に反応して前進してくる相手には、S拍手を中心に使っていこう。移動スピードが極端に速いミリアやチップにはP拍手で対処する。ややもすれば出現前に近づかれてしまうので、先読みで近くに出しておくのだ。

拍手で動きを止めたら、ダッシュで近づいて連係を狙っていく。地上でガードしている相手には、ダッシュしゃがみKやミストアタックを絡めていこう。拍手が空中でヒットした、またはガードされた場合は、ダッシュ➡＋HSを当てるように出していこう（拍手がヒットした場合は、相手のダウン復帰を待ってから出していくように）。

中距離では、ダッシュ立ちK→しゃがみSで動きを止めていく。そこからキャンセルで拍手やイルカさん・縦を使い、連係を継続していくのだ。なお、近・中間距離での不用意な拍手の使用は危険。キャンセルから使っていくように。

空中で当たったら、ダッシュ➡＋HSで追い打ちを狙おう。ダウン復帰を待ってからが吉。

まずは拍手で迎えてくださいで動きを止めよう。相手によって使い分けが重要だ。

イルカさん・縦を使おう

新しい連係として、イルカさん・縦を使った戦法がある。強力ではないが、ピンポイントで組み込んでいけば高い効果があるはずだ。

その連係は、立ちK→しゃがみS→Sイルカさん・縦という単純なもの。立ちKの先端を当ててからこの連係を始めると、Sイルカさん・縦が当たらず、相手の目前に着地するのだ。イルカさん・縦は着地のスキが小さいので、そこから足払いやダストアタックを狙えるぞ（画面端ならばオーバーヘッド・キッスも可能）。試してみてほしい。

イルカさん・縦はスキが小さいので、足払いが効果的だ。連続技も忘れないように。

連続技紹介

Ⅰ 空中で⬇＋HS→｛立ちP→近距離立ちS→足払い｝Ⓒ➡Sイルカさん・横

Ⅱ（画面端を背にした状態で）｛しゃがみK→近距離立ちS→立ちHS｝Ⓒ➡グレート山田アタック

Ⅰの連続技は、ひんぱんに使っていく空中で⬇＋HSからの連続技。あまり高い位置で出してしまうと地上の技につなぐことができないので、注意してほしい。また、相手キャラによっては近距離立ちSを挟むと足払いが届かなくなるので、立ちP→足払いと変えていこう。起き攻めを続けたいならSイルカさんにはつなげず、足払いから➡＋HSで追い打ちしたあとキャンセルで拍手を設置するのがベストだ。

対戦攻略

ミリア＝レイジ

Millia Rage

追い打ちからのHSタンデムトップを起き上がりに置いておくパターンを紹介。ダウン＝主導権だ。

担当：がっちん

常に攻めが持続する

今回紹介するのは、足払いでダウンを奪い、そこから追い打ちを当てつつキャンセルHSタンデムトップを置いておく方法。追い打ちを2発にして、相手のダウン復帰を防ぐのが重要だ。これによって、相手が起き上がるところに、完全にHSタンデムトップを重ねることができる。具体的に例を挙げてみると、しゃがみK→しゃがみS→足払い→ダッシュしゃがみK→近距離立ちS→キャンセルHSタンデムトップとなる。なお足払いまでの技は問わないので、いろいろチャンスはある。

ダウンを奪えれば同じ状況は作り出せるが、足払いからであれば確実なのが大きい。

すみやかにダッシュしゃがみKを当て、ガトリングで近距離立ちSへつなぐ。

そしてキャンセルHSタンデムトップ。無敵技で対処されるが、とにかく攻めるが吉。

重ねたらどうする？

HSタンデムトップを重ねたあとはどう攻めるか。代表的な例を検証してみよう。まずベーシックにしゃがみK。相手がよほど深読みしない限りヒットしないが、これを使わないと相手にしゃがみガードさせられないのも事実だ。そして中段攻撃である➡＋K。主軸となる技で、ヒット後はしゃがみK→しゃがみS→足払いとていねいにつなぎ、再びHSタンデムトップへの追い打ち連係を使用。うまくループさせることができれば、そのまま勝負を決めるほどの破壊力を持っている。

あとは、超低空のバッドムーンも使っていこう。➡＋Kと同じ中段攻撃だが、タイミングが違うだけで効果は高い。さらに目先を変えるというなら、タンデムトップ後に相手の反対側へ回り込む手もある。そのあとは、しゃがみKや近距離立ちS→ジャンプキャンセル→低空バッドムーンといったトリッキーな攻めも可能。アイデア次第で多彩なラッシュをかけられる。

以上が置きタンデムトップとその後の攻め方。足払いだけでなく、画面端ならエメラルドレインが3発ヒットした場合もこの追い打ち連係が可能だ。

連続技紹介

Ⅰ HSタンデムトップ→近距離立ちSⒿ➡｛P→S→HS｝Ⓒ➡バッドムーン

Ⅱ HSタンデムトップ→➡＋KⒸ➡ウィンガー

Ⅰの連続技は、今回紹介した置きHSタンデムトップを利用したもの。HSタンデムトップ後の近距離立ちSは、遅れると相手が吹き飛んで遠距離立ちSになってしまうので注意したい（画面端なら確実）。

ⅡはHSタンデムトップのガード、ヒットを問わない（➡＋Kが中段のため）。威力が高いぶんヒット確認はできないので、一発逆転用の連続技といえる。

ゲー事典 **メイ連続技補足**：今回はメイの超限定ビビらせ連続技を紹介しよう。まずは相手のガードレベルを最大にし、強制カウンター状態を作る。そこに前号のはみ出しで紹介した連続技の変形、➡＋P→近距離立ちS→ジャンプキャンセルS→HS→ジャンプS→HS→レスティブローリングを入れてみよう。ソル相手に6割近くの体力を奪うぞ。めったに決まらないけどね。

対戦攻略
ザトー＝ONE
ZATO-1 one

今回はペット抜きで攻略。インヴァイトヘルを使用した結構な起き攻めを紹介していこう。

担当：MVP

インヴァイトヘル＆ダスト

インヴァイトヘルは下段判定で、ダストアタックは中段判定。もしも同時に当たったのなら……、かなりガードされにくいはず。ザトーのダストアタックはモーションが独特なので、[illegible]相手もないところで出すか、エディと絡めて見にくくしないと、なかなかヒットしない。しかし、今回のこの連係を使えば、ヒット率大幅アップは間違いなし！

では、どういうものかを説明しよう。インヴァイトヘルは攻撃判定の持続が非常に長いので、その終わり際を相手の起き上がりに重ねておくのがポイント。その後すかさずダストアタックを出せば、2つの技がほぼ同時に重なるのだ。その差は約10フレーム。インヴァイトヘルをガード後10フレーム以内に入れなければ、ダストアタックがヒットするという寸法。数値的にはたいしたことないが、実戦では猛威をふるうであろう。

重ねパターン

では実際にインヴァイトヘルの終わり際を相手の起き上がりに重ねるパターンを見ていこう。ポイントはダウン復帰不能技からの追い打ちだ。

候補はガトリングからの足払い、通常投げ、ダムドファングなど。これらのあとダッシュ立ちK→しゃがみSで追い打ちし、キャンセルでインヴァイトヘル、そして速攻でダストアタックを出せば完成。

注意点は、追い打ち時に近すぎるとインヴァイトヘルが重ならないことと、通常投げorダムドファング後は追い打ちを速攻でやることの2点。

しゃがみSをレバー↓で出せば、あとは↓1回[illegible]インヴァイトヘルを出せる。

空ジャンプからの選択も[illegible]それぞれ有効な戦法。決まればループになるからね。

単純起き攻め

先述の同時攻撃をガードしてくる強者が相手の場合は、さらなる選択肢を用意する必要がある。単純なものとしては、インヴァイトヘルを重ねつつ、空ジャンプからの立ちK、一瞬オコでダムドファング、ジャンプ攻撃での選択攻撃がある。相手を地上に釘付けにして選択肢を迫れるので、効果的な起き攻めといえる。

もう一つはかなりの操作を要求される。インヴァイトヘルを重ねて速攻で2段ジャンプ（浮遊）→降下→ジャンプ攻撃というもの。ダストアタックより早く攻撃できるのだ。

連続技紹介

Ⅰ ダムドファング→対空攻撃→メガリスヘッド→ジャンプ{S→HS}Ⓒイグゼキューター
Ⅱ ドリルスペシャル→ジャンプS→アモルファス
Ⅲ ダスト→ホーミングジャンプ{HS→S→HS}Ⓒイグゼキューター

Ⅰはダムドファング中にSを押しっぱなしにしておき、ボタン離しで対空攻撃を出すのがコツ。メガリスヘッド後はダウン復帰されないのでドリルスペシャルを仕込むことも可能。Ⅱはドリルスペシャルを相手の起き上がりに仕込み、ジャンプSで同時に攻撃するのが[illegible]。Ⅲはテンションゲージがないなら5HS→K×2→P→P→K→S→HSがいい。

対戦攻略
ポチョムキン
POTEMKIN

相手を気絶状態へ陥れる覚醒必殺技のガイガンター。この技の狙いどころを知り、戦力アップを計ろう。

担当：若人

連続技紹介

Ⅰ（画面端）ポチョムキンバスター→立ちHSⒸガイガンター（気絶）〜ジャンプHS→しゃがみHSⒸヒートナックル→ヒートエクステンドⓇ（少し前進）➡+HSⒸヒートナックル→ヒートエクステンド

ポチョムキン以外に決められる、テンションゲージ100%使用の超絶連続技。難所はポチョムキンバスターからの立ちHS。少しでも遅れると空中で当てられないので要練習だ。気絶させたあとの連続技だが、チップとアクセルは気絶中の姿勢が低いため、ジャンプHSを当てられない。この2キャラには近距離立ちS→しゃがみHS〜と決めていこう。なお、この一連の連続技でミリアとチップは即死する[illegible]

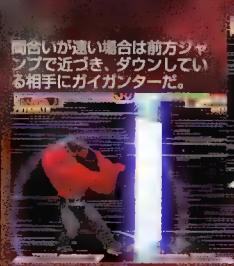
確定状況を把握せよ!!

ガイガンターは出始めに無敵時間があるため、それを活かして割り込み技として使ってもいいが、テンションゲージを無駄にしないためにも、確定する状況は知っておきたいところ。現在判明している4つのパターンを紹介しよう。

●➡+Pキャンセル

中段の➡+Pがヒットしたときのみガイガンターを出す、いわゆる単発ヒット確認連続技。つながるのは完全密着時に限定されるので（画面端は別）、起き攻めなどに活用するのが基本だ。なお、キャンセルタイミングが遅すぎると、つながらないので注意しよう。

●しゃがみHSカウンター

しゃがみHSをカウンターヒットさせると、相手はダウン復帰ができない＝確実にダウンするので、そこにガイガンターを決めるというのが2つ目のパターンだ（あまりに高い位置で当てた場合は、ダウン復帰される可能性があるので注意）。しゃがみHSが近い間合いでヒットした場合はその場からでも決められるが、遠い間合いでヒットした場合は届かないこともある。どちらの状況にも対応するため、ダウンした相手に合わせて前方ジャンプで接近し、着地後にガイガンターを出すのがコツだ。ちなみに、テンションゲージが溜まっていないときは、空中で遠距離立ちS→ヒートナックル↓ヒートエクステンドで決めていくといい。

間合いが遠い場合は前方ジャンプで近づき、ダウンしている相手にガイガンターだ。

しゃがみHSがカウンターヒット！ すかさずガイガンターを出し、追撃として決めよう。

●ハンマフォールから

地上の相手にハンマフォールをヒットさせたあと、ダウンしている相手に決める。ソル、ポチョムキン、ザトー、ヴェノム以外のキャラに入り、カウンターヒット時は全キャラに確定。ハンマフォールの先端がヒットし、やや間合いが離れているときは無理だ。

●ポチョムキンバスターから

画面端に相手を追い詰めたときのみ。詳しくは、左記の「連続技紹介」参照のこと。

素早く[illegible]を出そう。一部[illegible]を除き、ダウンしているところに確定する[illegible]

連係に割り込み、ハンマフォールを当てる。このあともダウン復帰されないので……。

ゲー事典 **ドリルスペシャル起き攻め**：ムックで触れている、ドリルスペシャルを起き上がりに重ねるパターンを紹介しよう。エディ生成→ダムドファング→演出中に設置→インヴァイトヘルで追い打ち→ジャンプ攻撃。もう1つはS・HS同時押し（押しっぱなし）で足払い→HS離しで設置→しゃがみKで追撃→インヴァイトヘル→ジャンプ攻撃で完成となる。

対戦攻略 チップ＝ザナフ CHIPP ZANUFF

中距離戦と対空面の強化が今回のお題。チップの取り柄は素早さを活かした攻めだけではないのだ。

担当：若人

当たったら万鬼滅砕

持ち前のスピードを活かした、素早いダッシュからの切り込みが光るチップ。また、そこからの多彩な技を用いたラッシュは非常に強力だ。しかし、そのダッシュ自体をつぶされてしまう、なんていうことは日常茶飯事。相手からしてみればダッシュで近づかれるのが嫌なわけで、牽制技を振り回して近づかせないようにするのは当然のことである。しかし、チップは防御力がかなり低い。牽制技から連続技を決められれば「コリャおいしい」ってな具合だ。

こんな状況に陥ったら、跳び込みで攻め立てるのもいいが、こちらも牽制技で対抗してみてはどうだろうか。さいわい、チップは立ちHSという牽制に優れた技を持っている。リーチもそこそこ長く、スキも小さいため、牽制技としてこのうえない力を発揮してくれるはずだ。

この技の長所はそれだけにとどまらない。最大の魅力は、なんといってもキャンセル受け付け時間の長さにあるのだ。これを利用することで、「立ちHSが当たったのを確認したら万鬼滅砕につなげる」といった、いわゆる単発ヒット確認連続技が可能になるぞ。テンションゲージが50%以上あるときは、立ちHSを出したら常に万鬼滅砕のレバー部分までを入力しておき、ヒットしていたらKを押して万鬼滅砕発動、ガードされていたらボタンを押さず、そのまま立ちHSで止められるように練習しよう。これができるようになれば、中間距離戦の強さが身に付いたも同然だ！

単発ヒットでも連続技を決めつつヒット確認することも重要。貴重なダメージ源だ。

跳び込まれてもイタダキ！

立ちHSの牽制に相手がビビったら、ダッシュからの攻めが活きてくるわけだが、相手が跳び込んでくることも十分考えられる。こんなときは対空技の出番だ。

チップの対空技はしゃがみHSがオススメ。相手のジャンプ攻撃に対してカウンターヒットさせれば、右の「連続技紹介」にあるⅠ・Ⅱを決められるため、見返りは大きいぞ。

カウンターヒットさせれば、相手の体力をごっそり奪う強力な連続技を叩き込めるぞ。

相手が立ちHSをいやがって跳び込んでくるようなら、しゃがみHSで対抗しよう。

連続技紹介

Ⅰ しゃがみHS（カウンター）→➡＋HS Ⓙ {K→K→S} Ⓙ {K→S} Ⓙ HS（2段目） Ⓒ βブレード

Ⅱ しゃがみHS（カウンター）→斬星狼牙（6段目） Ⓡ ➡＋HS Ⓙ {P→K→S} Ⓙ {K→K→S} Ⓙ HS（2段目） Ⓒ βブレード

Ⅰ、Ⅱともに、対空技として優秀なしゃがみHSがカウンターヒットしたときに決められる強力な連続技。Ⅰならしゃがみ HSのあと、Ⅱなら斬星狼牙ロマンCのあとに出す➡＋HSの当て方がポイントとなる。低めで当ててしまうと、そのあとの空中連続技が上記通りに決まらないのだ。高い位置で当てるように心がけていこう。ここ以外は比較的簡単だ。

対戦攻略 ファウスト FAUST

強力な攻勢手段であるドリルラッシュを大研究。ガードレベル蓄積時限定の連続技を叩き込め！

担当：若人

ドリルで押え込め！

立ちPやしゃがみSなどのジャンプキャンセル可能技から、空中で⬇＋K（以下、ドリルキック）。この連係は密着で攻勢をかける際の主軸となる。ドリルキックは低空で出すことで素早く攻撃でき、なおかつスキも小さくなる。再度、低空ドリルキックやダッシュからの攻めなどで、攻勢を維持することができるぞ。また、ジャンプキャンセルからのドリルキックは強制ガードではないので、相手がヘタに暴れればカウンターヒットが見込める。そこから連続技を決めることも可能だ。

ドリルキックがカウンターヒット。状況を素早く判断し、連続技を狙っていこう。

2種の打点を使い分ける

ジャンプキャンセル後は基本的に素早くドリルキックを出していくわけだが、バリエーションのひとつとして覚えておいてほしいのが、高い打点のドリルキック。ジャンプキャンセル後、やや遅めにドリルキックを出し、わざと高い打点で当てにいく。これはドリルキックキャンセル空中ごーいんぐまいうえいといった連係を活かすためだ。

本来、空中ごーいんぐまいうえいは上昇して膨大なスキを見せてしまうが、地面スレスレで出すと下降モーション中に着地することが可能。これでスキを軽減すれば攻勢を継続できるので、相手のガードレベルを蓄積させるのに最適。また、高い打点のドリルキックをガード後、反撃しようとした相手にヒットさせられるのもポイント。これで相手のガードレベルを高騰させたら、左記の連続技を狙おう。

ジャンプキャンセルから素早くドリルキック。まずは、これでラッシュをかけていこう。

立ちPやしゃがみSなど、ガトリングにジャンプキャンセル可能技を組み込み……

着地際に空中ごーいんぐまいうえいを出し、ガードレベルの蓄積を狙おう。

バリエーションの1つに高打点ドリルキック。ジャンプキャンセル後、やや遅めに出す。

連続技紹介

Ⅰ ➡＋HS（カウンター） Ⓒ レレレの突き→引き戻し→{近距離立ちS→しゃがみHS} Ⓒ 槍点遠心乱舞 Ⓡ ダッシュしゃがみS Ⓙ K Ⓙ {K→S→HS}

カウンターヒット時限定だが、ソル相手で約8割ほどの体力を奪える、ファウストの最高の連続技。ほとんどのキャラを気絶させられるので、そこからさらに連続技を決めれば、一気にK.O.することもできるぞ。右で述べているように、ドリルキックと空中ごーいんぐまいうえいを活用し、相手のガードレベルを蓄積させたうえで狙っていこう。ポイントは、引き戻しからの近距離立ちS。レレレの突きがヒットした間合いによって、タイミングが変わるので注意。

ゲー事典 **チップ連続技補足：** ⅠとⅡの連続技は、どちらもしゃがみHS（カウンターヒット）始動なので、決められる状況は同じ。当然、テンションゲージを100%消費するⅡは、Ⅰよりも高いダメージを与えられる。しかし、斬星狼牙までとなるとダメージ的にⅠとほとんど変わらないので、それよりはテンションゲージを消費しないⅠの連続技を狙っていったほうがいい。

対戦攻略 梅喧 BAIKEN

梅喧特有の起き攻め法、畳替し重ねの新パターンを紹介。永久機関でジワリジワリと体力を奪え！

担当：若人

基本は通常投げから

まず、前号紹介した通常投げからの畳替し重ねだが、より簡単な重ね方が見つかったので紹介しておこう。

前号紹介したパターンは、通常投げ後、前方ジャンプからの空中ダッシュで接近し、降り際に畳替しを出すというものだった。これは少々コマンドが難しく、空中ダッシュのタイミングが少しでもずれると機能しないシビアなもの。

新たな重ねパターンは、通常投げ後、ダッシュジャンプで接近し、その降り際に畳替しを出すだけ。非常に簡単なので、是非とも活用してほしい。

では、本題に入ろう。今回紹介する新しい重ねパターンは、相手のダウン中に追撃を決めてから、畳替しを重ねるというものだ。基本となる狙いどころは、裂羅と足払いのあと。後者は、しゃがみK↓近距離立ちS→足払いのガトリングがメインとなる。

ダウンした相手にしゃがみK↓➡+Pを決め、垂直ジャンプでキャンセル。その降り際に畳替しを出せば完成だ。ただし、相手が起き上がり直後に無敵技を出してきた場合は、畳替のスキに食らってしまう点に注意。また、相手との間合いが近すぎると、畳替しの攻撃判定が相手の裏に抜けてしまう点にも気を付けたい。後者の注意点に関しては、しゃがみKを追い打ちとして決める際、先端を当てるように心がければ問題ないだろう。

ジャンプキャンセルからの低空畳替し。起き上がりに重なるので、攻め立てていこう。

相手からダウンを奪ったら、しゃがみK→➡+Pのガトリングで追い打ちし……。

2択を強化せよ！

畳替しを重ねたあとは、ダストとしゃがみKを使ったガードの揺さ振りが基本。しかし、梅喧のダストは見切られやすいという欠点がある。これを補うために、昇り妖斬扇（➡⬇⬅➡⬇+S）を活用していこう。見切られにくいうえ、ヒット後にはしゃがみK↓➡+Pを決められる。つまり再度重ねパターンに持ち込めるというメリット付きだ。

妖斬扇後はダウン復帰されないので、再度しゃがみK→の起き攻めが可能。永久機関だ。

畳替し重ねたあとの選択肢として有力なのが、昇り妖斬扇。中段攻撃として活躍する。

連続技紹介

Ⅰ ダストアタック→ホーミングジャンプ{S×2→HS}Ⓒ▶妖斬扇Ⓡ▶KⒿ▶{K→S}Ⓒ▶妖斬扇

Ⅱ 斬凶輅or裂羅Ⓡ▶➡+PⒿ▶{P→K}Ⓙ▶SⒸ▶妖斬扇

Ⅲ（画面端）{しゃがみK→近距離立ちS→足払い}Ⓒ▶連ね三途渡し→➡+PⒿ▶{P→K}Ⓙ▶{S→HS}Ⓒ▶妖斬扇

Ⅰはロマンキャンセルを用いたダストからの連続技。わずかながらダメージアップを見込めるので、テンションゲージが余っているときは狙っていこう。Ⅱはガードキャンセル技からの連続技だ。斬凶輅は4～5段目にロマンCをかけるといい。最後のⅢは、ポチョムキン限定の画面端連続技。足払いから連ね三途渡しが全段ヒットし、さらに追撃することができる。

対戦攻略 蔵土縁 紗夢

連続技のキモとなる龍刃、逆鱗、劒楼閣。この3つの技を強化させる朝凪の呼吸を使うメリットは？

担当：若人

攻撃力が大幅アップ

まず、朝凪の呼吸が各技にどのような変化をもたらすのかを解説しておこう。

●**龍刃**

打点が低くなり、しゃがみ状態の相手に当たるようになるため（通常版は当たらない）、しゃがみヒット時の連続技にも用いることが可能となる。また、攻撃力がアップし、ダメージが71から104（体力のMAXは440、数値はソル相手、以下同）に上昇する。

●**逆鱗**

軌道が高くなり、ヒット数が1から最大3に増加。それに伴なって、ダメージも39から[illegible]に上昇する。

●**劒楼閣**

ヒット数が4から7に増える。それに伴い、ダメージが48から83に上昇。

以上のような性能変化が見られる。そのほかにも、龍刃、逆鱗、劒楼閣共通で、ヒット後に相手がダウン復帰不能できないという効果も加わるぞ。

どこで使う？

朝凪の呼吸の動作中は無防備状態となっている。この手の技は相手から攻撃されない状況、つまり足払いなどでダウンを奪ったあとに使っていくのが定石だ。朝凪の呼吸を行うまでのプロセスは……、

①足払いをキャンセルして朝凪の呼吸を出す。

②足払い後、ダウン中の相手にしゃがみK↓立ちSを決め、キャンセル朝凪の呼吸を出す

以上2つ。違いは朝凪の呼吸後の相手との硬直差だ。①から有利なので起き攻めを敢行できるが、②はほぼ五分の状態になるため、起き攻めは行なえない。なお、②は相手との距離が近いと反撃を招きかねない。使うなら、しゃがみKの先端を当てて、立ちSが遠距離技になるように間合いを調整しよう。こうすれば間合いが離れるので安全だ。

強化する技は逆鱗がオススメ。前述したダウン復帰不能効果のおかげで、ヒット後に強力な追撃を叩き込めるからだ（連続技紹介参照）。もちろん、攻撃力が大幅にアップし、しゃがみ状態に当たる龍刃も捨て難い。逆鱗6、龍刃2程度の比率がベターだ。劒楼閣に関しては攻撃力以外のメリットがないので、とくに強化する必要はないだろう。

朝凪の呼吸を行なうために、ガトリングから足払いへつなぎ、ダウンを奪っていこう。

逆鱗（強化版）は強力。ヒットすれば、さまざまな状況で[illegible]追撃が可能になる。

連続技紹介

Ⅰ ダッシュ{しゃがみK→近距離立ちS→しゃがみHS}Ⓒ▶龍刃→劒楼閣（1段目）→逆鱗（強化版）→（着地）ダッシュ遠距離立ちSⒿ▶龍刃→劒楼閣→龍刃

Ⅱ 逆鱗（強化版）→ダッシュ{近距離立ちS→遠距離立ちS}Ⓙ▶各種追撃

逆鱗（強化版）をうまく活用すると、上記のような連続技が可能だ。Ⅰは基本連続技の発展系。龍刃→劒楼閣はいつもどおりにつないでいき、次の逆鱗（強化版）は劒楼閣が当たった瞬間に出す。こうすることで素早く着地できるため、さらに追撃を狙えるというわけだ。空中の相手を遠距離立ちSで拾ったあと、ジャンプキャンセルからの龍刃を当てよう。

ゲー事典
紗夢連続技補足：上記したⅠの連続技は、逆鱗（強化版）を活用した強力な連続技のひとつ。ここでポイントとなっているのは、遠距離立ちS後のジャンプキャンセル～龍刃だ。地上ではHS系の技からしかつながらない龍刃なのに、なんでSからつながっているのか？　実は、空中で出す龍刃は地上版よりも攻撃発生が早くなっているのだ。地上の相手にもつながるぞ。

対戦攻略 ジョニー JOHNNY

レベルアップさせたミストファイナーを活かすことがジョニーの課題。戦闘力のアップに一役買うぞ。

担当：ちゃっきー

レベル2がカギ

グリッターイズゴールドがヒットするたびに上がっていく、ミストファイナーのレベル。まずは、対戦中にこれを把握することが第一目標だ。レベルがわからなくなったら、ミストファイナー→構えキャンセルを使って確認しよう。

さて、3段階あるレベルの中でもっとも使用価値が高いのは、レベル2だ。見た目ではわかりにくいが、実はコレ、出の早さ、スキのなさともにレベル1を大きく上回っている。しかも、上・中・下段すべてヒット後相手はダウン復帰不能。下段には相手を少し浮かす性質も追加され、各種の追撃を入れることができるぞ（具体的な追撃については右の連続技紹介を参照）。

なお、レベル2、3のミストファイナーは、S攻撃からも連続技になる。レベル2は追撃、レベル3は下段の全段ヒットを狙う際に距離制限があるので、これらを注意しよう。

あらゆる面で性能の高いレベル2ミストファイナー。ヒット後は、ダウン復帰されない。

レベル3は……？

連係技を決めれば、[illegible]を与えられ[illegible]は「それが俺の名だ」[illegible]に。

レベル2の価値を考えると、レベル3にはしないほうがオトク。しかし、グリッターイズゴールドは連係の構成に必須なので、結果的にここまで上がってしまうことは多い。

このときは、ケズリでKOぐらいのつもりで、遠目の距離立ちSやしゃがみK、各種S攻撃のガトリングから、キャンセルでミストファイナー下段を出してしまうのがオススメ。多段の下段攻撃なので、途中からヒットすることも期待できるぞ。もちろん全段ガードされると危険。ラスト手前でロマンCを使い、攻めを継続しよう。ただし、ロマンCを入力した際に技が出てしまうことが多い点には注意。ロマンCをレバーニュートラル+P・K・S同時押しで行なって立ちPにする、または⬇+K・S・HS同時押しで足払いにするといい。

ちなみに、レベル3ヒット後は後半をロマンCすれば➡+Kなどで追撃可能だ。しかし、補正が大きくかかり、ダメージは雀の涙。テンションゲージを使う価値は低い。

レベル3は、リーチの長い下段攻撃として活躍する。ケズリのダメージもなかなかだ。

連続技紹介

I {しゃがみK→しゃがみS} Ⓒ ミストファイナー・中段or下段（レベル2）→➡+K→各種追撃

II（画面端）{しゃがみS→立ちHS} Ⓒ グリッター イズ ゴールド→遠距離立ちS Ⓒ ミストファイナー・中段or下段（レベル2）→「それが俺の名だ」

ミストファイナー（レベル2）からの追撃は、➡+Kからの空中連続技が最大威力。ただ、ジョニーとポチョムキンは浮かせられないほか、キャラによるタイミング、および距離の制限が厳しい。まずは「それが俺の名だ」を基本にし、そのあとで状況判断力を高めていこう。なお、「それが俺の名だ」につなぐ場合、ミストファイナーは下段にしたほうがいい。

対戦攻略 アクセル=ロウ AxL lOW

弁天刈りこそ、アクセルの命綱。超破壊力の連続技をマスターし、チャンスを最大限に活かしきれ！

担当：ちゃっきー

弁天刈り・命

連続技の項で紹介しているとおり、HS弁天刈りヒット後はロマンCを使った高威力の連続技が狙える。この技をヒットさせるチャンスを増やすことが、勝率に直接響くといっても過言ではない。

使いどころの代表例は、やはり無敵時間を活かした割り込みや起き上がり。ガードされたときのスキは大きいが、ここで素早くロマンCをすればリスクを軽減できる。積極的に狙っていこう。

こちらから仕掛けるときには、密着状態からのしゃがみK→足払い→キャンセルHS弁天刈りを狙う。しゃがみKの持続の長さを活用し、相手の起き上がりに重ねるのが有効だ。このとき、ガードされていたら足払いで止めるだけでなく、キャンセルから別の技に切り替え……とできれば理想。足払いは溜めのキャンセルも可能なので、できる限り反応できるようになりたい。

このほか、相手を気絶させたときは、ダッシュからの立ちHS→キャンセルHS弁天刈りの始動で大ダメージを与えよう。

ヒットしていたらすかさずキャンセルHS弁天刈り。超破壊力の連続技を決めろ！

密着からしゃがみK→足払いのガトリングを狙おう。起き攻めに使うのがオススメ。

対空に使うときの注意点

空中ガードされることがない弁天刈りは、対空技としても優秀な武器となる。しかし、ある程度対戦慣れした相手となると、これ一辺倒では危険だ。その理由は、ジャンプの存在。これでかわされると、当然のごとくジャンプ攻撃からの反撃をくらい、ときには致命的なダメージを受けてしまうことになる。

となると、対空にはスキの小さい➡+Pを主軸に使いたいところ。距離が近ければ、ガトリングで近距離立ちSにつないでジャンプキャンセル、HS・キャンセルアクセルボンバーが入るので、大ダメージが期待できるぞ。逆に、2段ジャンプや空中ダッシュ後など、相手に空中での選択肢がなくなったときは、できる限りHS弁天刈りを狙おう。また、ソルのジャンプSのように攻撃判定の強い攻撃には、➡+Pがつぶされてしまうこともあるので注意が必要だ。

対空の主軸にしたい➡+P。テンションゲージを使わずに連続技が狙えることも長所だ。

連続技紹介

I HS弁天刈り→追加アクセルボンバー Ⓡ {近距離立ちS→しゃがみS} Ⓙ K Ⓙ HS Ⓒ アクセルボンバー

II（対ポチョムキン）HS弁天刈り〜追加アクセルボンバー Ⓡ ジャンプHS→近距離立ちS→ Ⓙ HS Ⓒ アクセルボンバー Ⓡ {近距離立ちS→しゃがみS} Ⓙ K Ⓙ HS Ⓒ アクセルボンバー

Iは、HS弁天刈り後の基本になるが、距離などの要因で最後のアクセルボンバーが当たらないことも多い。着地後を立ちK→近距離立ちSにしておいたほうが無難だ。また、ミリア、紗夢、梅喧、ディズィーにはしゃがみSを省くこと。ポチョムキンには、IIのように着地際にジャンプHSを挟んで対応しよう。

ゲー事典 ジョニー連続技補足：IIの連続技は、おもに気絶させたときに使う。このパターンでつながるのは、カイ、ザトー、ジョニー、アクセル、ポチョムキン、ヴェノム、闇慈。ほかのキャラに対しては、最初のしゃがみSを省くなどで対処しよう。また、メイ、ファウスト、梅喧の3キャラには、グリッター イズ ゴールドを連続技に組み込むこと自体が不可能。あきらめよう。

対戦攻略 御津 闇慈

多彩な選択肢は不要。最大の狙いは、疾で相手を崩すことにある。そのための手段を覚えよう。

担当：MVP

連続技紹介

I（画面端）{しゃがみK→しゃがみS→足払い} Ⓒ S風神 Ⓡ ダッシュ{近距離立ちS→立ちHS} Ⓒ 疾→各種追撃

II 紅 Ⓡ 近距離立ちS Ⓒ 陰→ダッシュ{しゃがみP→近距離立ちS} Ⓒ 陰→ハイジャンプ{K→S→HS} Ⓡ S→（着地）近距離立ちS Ⓒ 陰→ハイジャンプ{K→S→HS}

Iは基本コンボの応用。風神のあとに陰を決めるパターンは、画面中央でもダッシュしゃがみPを使えば一応可能。IIは芸術点の高いコンボ。紅の2段目をロマンCするのは、実戦でも重要になるぞ。なお、陰のあとに陰を入れているが、次第に浮きが低くなるため、永久連続技にはならない。

起き攻めへの課程

闇慈は疾を使った起き攻めが強力なキャラ。つまり、相手を転ばす手段を豊富に持つことで、一気に強くなるはず。今回はこの起き攻めについて見ていくことにしよう。

相手にダウン復帰をさせずに転ばす技として、頻繁に使うのは以下の3つ。足払い、通常投げ、ジャンプHSである。これら以外の技は、たとえダウン復帰されなくても後述する起き攻めを敢行しにくいので、重要視しなくていい。まずはこの3つを相手に決めるような行動をしていきたい。

通常投げは接近戦に持ち込めば比較的楽に狙えるだろう。裏の選択肢としてガトリングを用意しておけばいい。足払いは攻撃発生が早く姿勢が低くなるため、ダッシュから出すのも強力。ガードされた場合は疾や戒でフォローしていこう。ジャンプHSは低めで空中ヒットさせると相手はダウン復帰不能に。多用しよう。

疾の中段とガトリングのしゃがみSで同時攻撃。ガードされることもあるが強力。

ダウン復帰されない技からの起き攻めが闇慈の強さを支えている。極めよう。

疾を置くタイミング

起き攻めの疾は、相手が起き上がった瞬間に触れていないと安心はできない。無敵時間のある必殺技やバックステップ、後方ジャンプなどで回避されるおそれがあるからだ。そのため、やや遠目から出して起き上がりに重ね、そのあとすぐに闇慈のガトリングを重ねていくことが重要となる。

おすすめは足払いヒット後。再度足払いを出して追い打ちし、これに遅めのキャンセルをかけて疾を出す。あとは速攻でダッシュしゃがみPでOK。

次に通常投げのあと。立ちHSで追撃をして、キャンセルで疾を出していこう。あとは先程同様すぐにダッシュだ。

最後はジャンプHS。この場合は、間合いが近ければ何かしらの技で追い打ちをして遅めにキャンセル、遠かったらいきなり疾を出していこう。

さて、これらのあとは相手が疾をくらったらガトリングが連続に、ガードしたらガトリングの下段と疾の落下部分（中段）が同時攻撃となるのが理想。このときのガトリングは、しゃがみP→しゃがみK→しゃがみSがいい。しゃがみSが同時攻撃になる。足払いにつないで再度起き攻めを狙ったり、一誠奥義「彩」につないで大ダメージを狙おう。

なお、画面端では疾の重ねを深くしないと落下部分が奥に行ってしまうので注意。また、相手のゲージに注目し、反撃への警戒も忘れないように。

対戦攻略 ヴェノム

VENOM

ボールを撃ち出して、消える。こういった奇襲からの連係で、常に自分のリズムで攻撃したいところだ。

担当：MVP

連続技紹介

I {しゃがみK→しゃがみS→足払い} Ⓒ ダブルヘッドモービット Ⓡ ➡+HS Ⓒ ダブルヘッドモービット

II スティンガーエイム→ダッシュ{しゃがみK→近距離立ちS} Ⓞ {S→HS} Ⓒ レッドヘイル

III ダスト→ホーミングジャンプ{HS×2→S→HS} Ⓒ レッドヘイル

Iは基本連続技。ダブルヘッドモービットのロマンCは、最後の1段（4ヒット目）が当たった瞬間にかけないと、出したくない技が暴発しやすいので注意。IIはスティンガーエイムを3段階までタメると非常に効果的だ。IIIはダストからの高威力連続技。積極的に狙っていきたいところ。

ボール生成からの動き

ボール生成がすべてを握っているといえるほど、ヴェノムはそれに頼ることになる。基本は闇雲に生成しては撃ち出し、牽制としていこう。これに立ちやしゃがみPで撃ち出した遅いボールを混ぜ、攻めの起点にしたいところ。

ただ、これだけでは相手もガードやジャンプで容易に対処が可能。つまりは奇襲的要素が求められることになる。

さて、ヴェノムで奇襲効果の高い技といえば、瞬間移動になるだろう。これは画面上にもっとも長く存在するボールの上に出現し、その後は2段ジャンプ後と同様の状態、つまり空中ガードやフォルトレスは可能だが、2段ジャンプや空中ダッシュはできないようになっている。ただ、この制限はさしたる問題ではない。瞬間移動後は技を出してボールを弾くのが基本となるからだ。では実際に使うさまざまな連係を紹介していこう。

ボールは相手の近くに置く

まずは基本パターン例。これは中間距離でボールを生成し、相手の目の前に出現するのがポイント。HS単発か、HS→Sと2つのボールを生成してから瞬間移動をしよう。この場合、HSボールの位置が低いため、瞬間移動後は近い位置に出現する。即座にジャンプ攻撃を出すか、着地後にしゃがみKで下段を狙うかでガードを揺さぶれるはずだ。

次は中間距離からの攻撃連係例。中・遠距離でS→Pと生成し、瞬間移動。Sが相手に重なるか重ならないかの間合いがベスト。瞬間移動後はジャンプSで降りてこよう。相手の裏から攻撃できることがあり、この場合はガトリング中にPボールを弾けるのでダメージアップが見込める。普通に正面に降りた場合は、ガトリングから再度Sボールを生成してすかさず立ちP。Sボールを生成した瞬間にPボールが目の前にくるので、2つの遅いボールを追いかけて攻め立てられるのだ。このように、2つのボールを使った連係をいろいろ開発してみよう。

HS 相手の間近に設置して、瞬間移動からスカシ下段。非常に読まれにくい。

再度Sボールを生成して立ちP。跳ばれにくいボールと着地用ボールを同時発射!!

Sボールを P陣形にする。瞬間移動からは手堅くジャンプ攻撃→地上ガトリング。

ゲー事典 **ヴェノム補足：**瞬間移動は、画面上にもっとも長く存在しているボールをサーチし、その上に出現するのが基本。しかし、本文どおりS→Pと生成して瞬間移動からSボールを撃ち出し、再度Sボールを生成して瞬間移動をすると、本来ならPボールの上に出現するはずが、なぜかSボールの上に出現することが確認された。これはこれでいいのだが……腑に落ちない。

- M.S.B.S.Ver.5.66 -

CYBER TROOPERS 電脳戦機バーチャロン VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM™

- 2000 EDITION -

TEXT：H・L
協力：満天堂64

電脳戦士の戦いに終わりはない……。

発売から約1カ月経ち、新機体にも慣れはじめてきた今日この頃。『5.66』になって更なる盛り上がりをみせている中、アファームドC、シュタインボック、テン・エイティの可能性は如何に……。

回避のススメ

回避行動において注意する点は、最小限の動きで避けるというたったそれだけである。弾を視認したらすぐ横ダッシュしてしまう人を結構見かけるが、この行動は弾を避けづらくしているだけ。位置移動という目的がないのなら、弾を引き付けて短いダッシュで避けよう。相手の武器による最小限の回避パターンを体に染み込ませることが必要となるための第一歩だ。

先ほど、「弾を引き付ける」という表現をしたが、言い替えれば「弾が近くに来るまで回避行動をする必要がない」ということにもなる。回避パターンを覚えたら、今度は相手の武器の到達時間と自機の武器射出速度を考慮して、時間的に余裕があれば一発撃ってから回避するようにしよう。そうすれば、一方的に攻撃をバラまかれることはなくなるはずだ。その際、武器の相殺能力に注意すること。

回避行動に密接に関わる斜め後ろダッシュは、非常に便利な行動である。その利点は、その行動自体に回避能力があり、いざとなったら横ダッシュに切り替えることができる、視界を広げながら回避できる、間合い調整も難なくできる、ということろだ。まさに理想的な回避行動といえよう。

相手の攻撃が目の前に来るまでに、なにか武器を撃っておこう。

回避後、相手を捕捉している状態にすれば、素早く[illegible]につなぐことができる。

攻撃の組み立て

繰り出す攻撃には、硬直を狙う攻撃や相殺目的の攻撃というのもあるが、これらの攻撃は、ある程度使いどころが限定されているのでここでは触れない。今回取り上げるのは、避けさせるのが目的の攻撃（威嚇という意味も含む）と、当てるのが目的の攻撃である。

ヒットを狙う場合、当たるポイントは限られてくる。相手がその攻撃を見ていないとき（もしくは反応できなかったとき）、ある攻撃に対しての回避行動中に撃たれた別の攻撃、回避し終わったあとの攻撃に移ろうとする瞬間などがそれだ。これらのポイントをタイミングよく狙えるようになればヒット率が上がってくる。そこで必要なのが、回避させる攻撃である。

全機体を通して、武器単体でヒットが望めるものは数少ない。となれば、武器の組み合わせが必要である。歩きでは避けることができない（または避けづらい）、硬直が短い、相殺能力が高い、などの条件を満たしているものを初弾にすると効果は高い。これは回避強要が目的なので、威力やヒット時の補助効果はあまり関係ない。注意してほしいのが、この攻撃の弾速だ。これにより、次の攻撃もある程度決まってくる。弾速が速ければ、そこからつなぐ攻撃は、出が速く到達時間の短いものやダッシュ攻撃を選択する必要がある。逆に、弾速が遅ければその後の自由度は高く、ただタイミングを計ればいい。相手の回避リズムを観察することが最も重要だ。

相手がダッシュを使って回避する[illegible]を撃ち、その動きをしっかり見ておく。

相手の回避行動が終わる頃に、次の攻撃をタイミングよくかぶせる。

こちらも代表的な連係。RT+RWが当たってもよし。ネット[illegible]もよし

LT+RWからレーザーへの連係。ほかの機体でも応用可能だ。

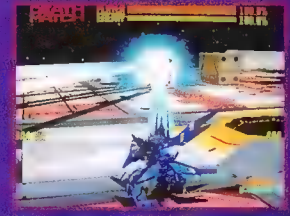
ゲー事典 当てる目的の攻撃を撃つタイミングは難しい。タイミングが早ければ、ひとつの動作でどちらも回避されて、2回攻撃した意味がなくなる。タイミングが遅ければ、難なく回避されてしまう。しかも、対戦相手によってそのタイミングは若干ずれる。相性の良い悪いはそこからくるものなのだろう。ちなみに、攻撃の連係は2回1セットとは限らない。

意識すれば違った世界が見えてくる

システム講座その2 視界のメカニズム

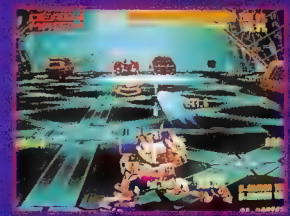
ただ相手を捕捉していればいいというわけではない。相手が見ている別の空間をイメージしてみよう。

視界の重要性

3D空間でお互いの視点を持ちながら戦うというシステム上で、視界という概念は生まれてくる。相手を捕捉していないときに攻撃された場合、音と距離メーターしか判断材料がなく、それを頼りに想像上で回避するしかない。それに、ロックオンしていない状態で武器を撃っても意味のないことが多い。相手を視界に入れていない状態というのは、非常に危険な状況なのだ。そこで、自分だけが相手を捕捉しているという状況を意識して作り出せたら、それは大きな武器になるだろう。

ここで右上の図を見てみよう。これはある対戦中のお互いの視界を示している。Aは画面右端にBを捕捉し、Bは自画面中央にAを捕捉している。こんなときは、双方とも障害物を意識して戦うことになるだろうが、BがAの視界をイメージできていたら……そう、左に横ダッシュという選択肢も生まれてくるのだ。左に少し移動するだけで、BはAを捕捉しつつAの視界から外れた状況になる。当然、AはBを捕捉する行動（旋回、ジャンプ、ダッシュ攻撃など）か、もしくは場面上でBの攻撃を回避することになる。そこを狙えるというわけ。

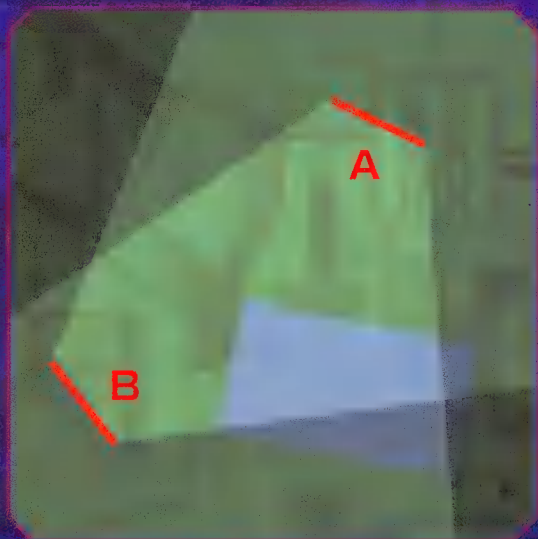
話は変わって、BがAの視界をイメージできている状況でAに攻撃したとしよう。もしAが左方向にダッシュして回避したとしたら、これもまた、先述したのと同じ状況になる。相手を視界に入れる行動というのは一瞬なので、確実にヒットを望める状況は少ない。しかし、攻撃を当てやすい瞬間であることは確かだ。

見ていないところではやりたい放題。日頃の鬱憤を晴らせ！

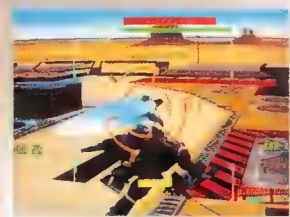
理想の視界

武器を撃たれたときに回避する方向は、基本的にその攻撃の軸に対して90度である。つまり、真正面から飛んできた弾が一番避けやすい。そういう理由から、常に正面に相手を捕捉し、ホーミングしない武器を撃つときだけ任意の方向を向くというのが理想となる。また、それによる恩恵はひとつではない。画面中央に捕捉している状態から相手が視界外に移動したとしても、行動をある程度視認しているので、画面外で何をしているかが容易に予想できるのだ。

画面中央に捕捉していれば、その後の展開も楽に対応できる。

ただし、ライデンだと話はちょっと違ってくる。この機体は、ホーミングしない武器がメインとなるために、画面中央に捕捉しているとそれが機能しない場合が多い。その武器の当たるポイントを、相手の行動の一歩先にもってくるような感じにしよう。それには、細かい視界調整が必要に。これは、ほかの機体にも応用できるので、自分が使っている機体のパワーアップのために、ライデンに乗ってみるのもいいだろう。

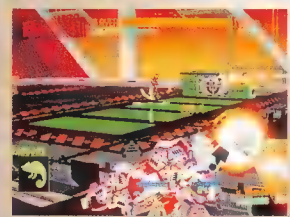
画面上で[illegible]な位置を利用すれば、最小限の行動で狙いにいける。

視界とクイックステップ

普通、移動して相手を視界に入れるという行動は、ダッシュ→ジャンプとふたつの動作をすることになる。ところが、クイックステップはひとつの動作でそれをこなせる。画面中央に捕捉しつつ移動できるうえに、いつでもガードやダッシュなどでキャンセルが可能。さらに、真横のクイックステップ一回で、相手の画面からほぼ消えてしまう。距離の制限はあるが、バーチャロンの世界において、まさに理想の移動手段といえよう。

クイックステップで思いつく機体は……そう、アファームドB´だ。近接距離200mを有するこの機体は、他の機体が100m止まりだということを考えると、100m～200mではある意味独壇場となる。相手に見えているかいないかを意識してクイックステップされたらかなりキツイ。こちらとしては、距離を離すか、自分の近接距離まで近づくしかない。

クイックステップのスピードは結構速いので、攻撃を避けるときにも役に立つ。

視界とダッシュ攻撃

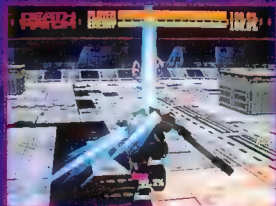
ダッシュ攻撃も相手を捕捉するひとつの手段である。移動しながら攻撃できて、なおかつ相手を視界に入れることができる。ただ、捕捉目的だけのダッシュ攻撃はオススメしない。制御不能の状態がしばらく続くのと、攻撃が単発的に終わってしまうことが多いということから、その行動を待たれている可能性が高いからだ。攻撃が当たらないというのが当たり前のこのゲームで、相手に攻撃の確定状況を無闇に与えてしまっては、勝率は上がらないだろう。

そのふたつの弱点をフォローできれば、使えるものに早変わりする。ダッシュ攻撃の前と後の攻撃次第で、相手は回避行動で精一杯になり硬直を狙えることが少なくなる。それに、移動したあとに捕捉行動をする必要がないので、攻撃の連係が早い。グリスボックは、ほとんどダッシュ攻撃で構成されているため、捕捉行動はあまり必要がない。

グリスボックの強さは、ダッシュ攻撃の使いやすさにある。

ゲー事典 普段何気なくこなしていることでも、ちょっと気付けばまた違った世界が広がってくる。視界はその一例。ここで、最近伸び悩んでいるプレイヤーに一言。90秒間の自分のあらゆる行動に意味を込めようとすれば、自ずと強くなっていく……。上級者のプレイを見ていれば分かると思うが、うまくなるにつれて無駄な動きが少なくなるというものだ。

ダッシュマチェットの精度を上げろ！

アファームド・ザ・コマンダー

アファームドCの戦術は"あと出し"に集約されるといっても過言ではない。相手のスキは絶対に見逃すな！

先に仕掛けると、なかなかヒットが望めないアファームドC。あえて挙げるなら、ゼロ距離の前ダッシュRWとダッシュマチェットやダッシュボムぐらいである。それでも、事前に警戒されていたら難なく回避されてしまう。そんなわけで、相手の硬直だけはしっかり狙っていきたい。

硬直を狙う攻撃は主に3つ。近い距離では、前ダッシュRWと前スライディングCWを武器ゲージ残存量やそのときの状況によって使い分けよう。ちょっと離れた距離ならば無理をせず、前ダッシュLWで確実にダメージを与える。これは攻撃後が安全で、ヒット率もかなり高い。

前ダッシュRWは、ダッシュマチェットを追い越すほどの主力ぶりを発揮。

距離をつめろ

マチェットの射程と前ダッシュRWが機能する距離を考えると、どうしても中間距離以内にいる必要がある。距離を離されたときは、なるべく早く距離を詰めるのが最優先。そこで、相手に近づくときのポイントを挙げてみよう。代表的なのがナパームダッシュだ。相殺能力の高いナパームが護っていくので、信頼性は高い。ダッシュマチェットを使いたいために出し渋ってしまうCWやLT+CWなんかも、このときに限っては使用価値がある。武器を撃たないで歩いていくのもアリ。

武器ゲージを大幅に消費するLT+CWにもこんな使いどころがある。

決め手は軸

あと出しのダッシュマチェットを狙うときは、相手のダッシュ攻撃の直線上でちょうど避けるようにすればヒット率が高くなる。覚えておきたいのが、ダッシュ攻撃中を狙ったほうがより当てやすいということ。また、ダッシュ攻撃の終わりを狙うときは、ダッシュ攻撃の停止位置付近で避けるようにしたい。タイミングが微妙なときは、前ダッシュRWに切り替えるといい。

空中から落ちてくる相手にも、側面から狙えば当てやすい。要は相手の移動軸に合わせるということ。その基本は、こちらから先に仕掛ける場合でも変わらない。何かを回避させておいて、その移動軸にダッシュマチェットを重ねる。

ヒットしやすく、武器ゲージもあまり使わないしゃがみLT+LWで避けさせる。

その回避移動の軸にダッシュマチェットを合わせる。先出しの一例。

VS エンジェラン

エンジェラン戦は、攻撃の当てにくい機体だということを痛感させられる。

攻撃が当たらない……

この組み合わせは、アファームドC側が常に追う形になる。しかし、距離を詰めても、当てることのできる武器が前ダッシュRWぐらいしかないのがツライところだ。

相手の攻撃に対する対応の仕方は、基本的にアファームドBと同じでOK。双龍はナパームで追い返し、回避に自信があるならそのまま避けてもいい。また、7WAYにはCWを合わせて、回避行動を極力減らそう。ほかの攻撃はなるべく歩きで避けるようにし、中間距離を維持し続けることが勝利への第一歩だ。

アファームドCは距離を離す相手が苦手。間合いを保ちながらの回避を心掛けよう。

基本は同じ

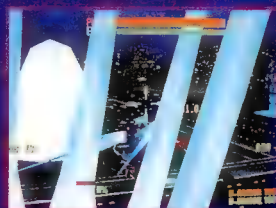
エンジェラン戦は追いかける側になるだけであって、アファームドCの戦術を変える必要はない。というより、その戦術に更にストイックさを加えるといった感じだ。中間距離でスキを窺うことになるが、こちらからは何もしないというわけではない。ヒット率やや高めのダッシュボムや、しゃがみLT+LWからの連係でスキを作らせよう。

ダッシュ攻撃やジャンプ攻撃をしてくれたときは攻撃を当てる絶好のチャンスだ。そのチャンスを逃してしまっては勝利は見えてこない。そんなとき、当てやすい前ダッシュRWを狙っていきたいが、Vアーマーをある程度削るまでは前ダッシュボムかダッシュマチェットを使おう。前ダッシュボムは当てやすいうえにVアーマーも削れるのでお得だ。それに、7WAYの相殺でCWゲージを使ってしまうこともあるので、ダメージは少なめだが、こちらをメインにしてもいいかもしれない。空中からフラフラ落ちてくるところをダッシュマチェットで狙う場合、側面に回り込むことと着地前に当てるというポイントを押さえておきたい。

ナパームダッシュしながらも、ロックオンの動きは見ておくこと。

ジャンプの降り際は旋回+横移動をしていることが多い。その側面を取れ。

前ダッシュRWを活かすためにもVアーマー削りは忘れずに。

対戦のポイント

エンジェランはいつもどおりの戦術で、近い距離でスキを見せないということさえ考えていればいい。回避しづらい攻撃がないので、精神的にはラクだろう。アファームドCは、ダッシュボムやナパームダッシュを駆使して頻繁に位置を変え、如何に相手にスキを作らせるか、というのがポイントとなる。

エンジェラン有利という感じは否めないが、エンジェランの攻撃の連係はほとんど出尽くされている。結局それらに対応すればいいだけなので、双龍と巨大氷柱の2周目に注意を払えば、お互い攻撃が当たらない状況が続くだろう。キレたほうの負け？

ゲー事典

強い？　それとも弱い？　いろいろな意見が飛び交う中、戦術が徐々に固まりつつあるアファームドC。この機体は自ら仕掛けた場合、攻撃が素直過ぎてなかなか当たらない。そのためにあと出しがメインになるのだが、相手がダッシュ攻撃をしてくれなかったらどうなるのだろう。今のところは気にかからないが、いずれツライ戦いを強いられることになるかも……。

攻撃に迷いは禁物

シュタインボック

武器の使い分けが難しいシュタインボック。適当に武器をバラまいていては、単発的な攻撃になってしまうぞ。

RW、LWで先手を取り、なるべく近い距離でRT+CWを撃つ、というものがシュタインボックの基本戦術だ。今回は、新たに発覚した非常に有効な攻撃を紹介しよう。その攻撃とは空中前ダッシュCW。その強さはかなりのものだ。相手の頭上を制圧するような感じで使うとポコポコ当たってくれる。また、この攻撃の強さはそれだけではない。硬直を狙う武器はこれだけといい、という程にその性能に優れているのだ。弾速がかなり速いうえに大きな弾が3つ出るので、アバウトに狙っても結構当たってくれる。相手がダッシュ攻撃をしたら、真っ先にこれを狙おう。

先出しのときはこんな感じで使おう。CWの武器ゲージ残存量に注意。

位置確認

シュタインボックの主力は、なんといってもRT+CWだ。相手に与えるダメージがそこそこ大きく、振り切られない限りヒット率は高い(あくまで今のところ……)。しかし、正面に出るレーザーと斜めに出るレーザーの微妙な隙間が気になる。それは距離が離れるほど顕著に表れてくる。そこで、相手が画面上のどこにいるかというのをチェックするようにしよう。

RT+CWを撃とうと考えたとき、相手がレーザーの軌道上付近にいる場合は狙う価値はあるが、当たりそうもない位置もしくは状況だったら、旋回して狙うより、ほかの武器に切り替えたり、ほかの行動を選択したほうが効率的。

ほかの狙いどころは、相手がダッシュしやすい場面だ。空中ダッシュでもOK。相手がダッシュしやすい状況を確認しておいて、その場面になったら早めに出しておこう。

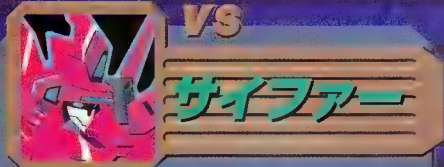
位置確認は重要。最低限、振り切られないようにしよう。

ダッシュ攻撃で活路をひらけ

先月号で使いやすいダッシュ攻撃を紹介したが、そのほかに、前スライディングLW、前方向以外のスライディングCW、空中横ダッシュCW(ハーフキャンセル)などを使ってみよう。前スライディングLWは、相手の横をすり抜けるように使ってもいいし、距離を詰めるときにも役に立つ。そのあとはボムの中にいることが多いので、続く行動へスムーズに移行できる。

CWの武器ゲージは、いざというときのために残しておきたい。そんな中、先述したダッシュCWはどちらもゲージ消費量が少なめ。戦術が単調になってしまって、攻撃のバリエーションを増やしたい、というときはこれを使おう。

ダッシュリングは武器ゲージ消費量が少ない。使用価値あり。

VS サイファー

考えている暇はない。サイファーの機動力には反応+読みで対応しよう。

ちょっとキツくない？

その機動力への対応に苦しむこととなるサイファー戦。とくに空中横ダッシュが厄介だ。ほかの機体ならRT+CWを合わせればいいが、サイファーに限っては簡単に振り切られてしまう。空中ダッシュを移動手段のメインにしている相手にはかなり苦しい戦いを強いられることになる。

相手の攻撃に対しての対応はというと、これは結構ラク。LWや前スライディングLWを適度に出していれば、回避しなければならない攻撃は限定されるからだ。また、長めのダッシュは控えよう。

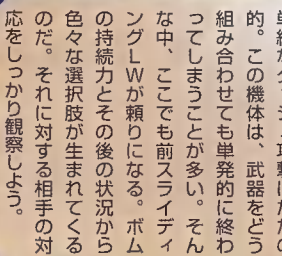
後ろ方向へのダッシュが遅くなったとはいえ、機動力は健在のサイファー。

チャンスを逃すな！

空中移動がメインになるサイファーの着地の瞬間は、攻撃を当てる唯一といっていいくらいのチャンスである。それが遠距離なら狙うことはできないが、近い距離なら前スライディングRW、斜め前スライディングCW、空中前ダッシュCWを狙っていこう。

また、相手の着地前にその準備をしておくことが必要だ。その後の安全性と有利な展開を望むなら、前スライディングLWでもいい。

ちなみに、空中ダッシュ攻撃を多用してくれる相手には、勝利するのは簡単である。その攻撃に空中前ダッシュCWを合わせていれば問題ないからだ。ダッシュ攻撃中に当てるようにしよう。

相手が地上にいるときは、こちらの攻撃がある程度は有効に機能する、とはいっても、ダガーを撃つ瞬間に合わせたRT+CWとダッシュボムくらいではあるが……。RT+CWは相殺能力が高いので比較的自由に撃てるが、反応されたらジャンプで簡単に避けられてしまう。やはり、他機体を相手にするときと同様に、ダッシュボムで相手の死角に回り込むのが良いのか……。

サイファーの空中ダッシュ攻撃には、空中前ダッシュCW。強引に狙いにいこう。

相手の攻撃は電磁ボムでできる限り相殺しよう。攻撃をまく時間も作れる。

近くに落ちてきたときはこれ。ロックオンしているときに撃ってしまうので注意。

対戦のポイント

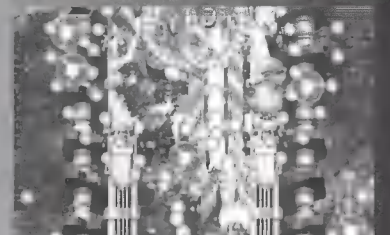
サイファー戦は、相手の行動次第で勝率が大きく左右する。サイファーはなるべくダッシュ攻撃を控え、地道に相手の体力を奪っていくという戦術をとるだろう。それにつられて、相手の動きを制限させる手段のないシュタインボックは、自分から動いて先手を取るしかない。かといって、単純なダッシュ攻撃はただの的。この機体は、武器をどう組み合わせても単発的に終わってしまうことが多い。そんな中、ここでも前スライディングLWが頼りになる。ボムの持続力とその後の状況から、色々な選択肢が生まれてくるのだ。それに対する相手の対応をしっかり観察しよう。

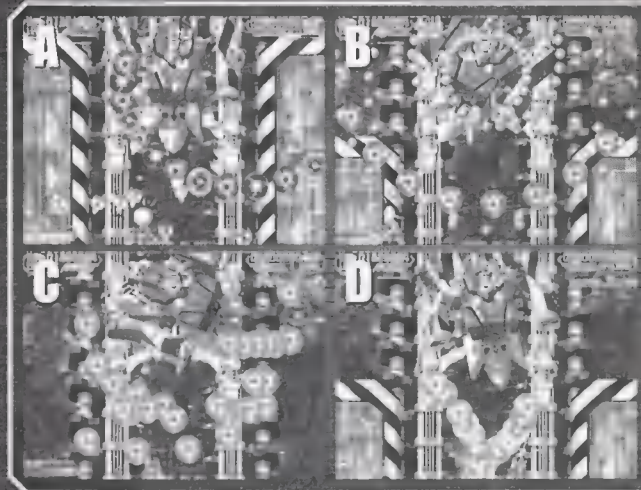
シュタインボックはグリスボックと同様に、使いやすいダッシュ攻撃が何かと揃っている。そこでダッシュ攻撃が増えるとなると、その硬直を何でキャンセルするかも重要になってくる。硬直がいつでもキャンセルできて、武器ゲージ消費量の少ない武器……マシンガン？ そう、この武器が唯一使える瞬間がここなのだ。実は密かに相殺能力も侮れない。

ひたすらバリアで撃破せよ!

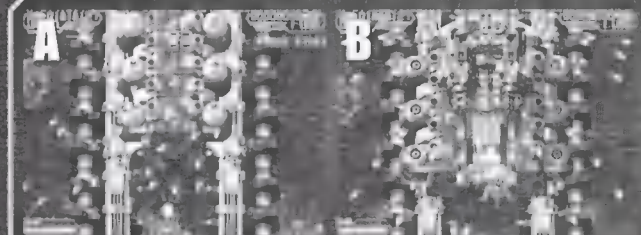
5面ボスのタオゼントフースは、全部で5輌から編成されている装甲列車である。各車両の耐久力はそれほど高くないので、各車両の弱点に対してバリアを使っていけば問題なく倒せる。ただし、唯一注意したいのが第4車輌。この車輌のみ2つの攻撃形態を持っているので、最初の攻撃形態はショットだけで倒し、バリアは2つ目の攻撃形態で使っていくといいだろう。

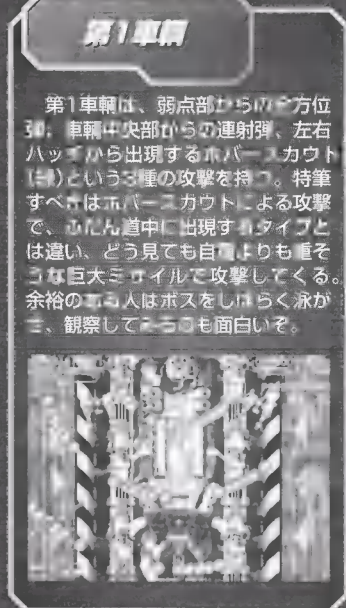
バリアで敵弾を吸収して弱点に撃ち込むだけで楽勝。キューブ稼ぎの余裕もほぼないので、短期決戦でいこう。

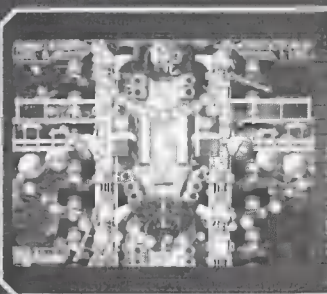
STAGE5 BOSS THAUSENDFUTHE

各車両の攻撃パターンが実に多彩な装甲列車。バリアをメインに攻撃することになるので、残りのGHBゲージ量には常に注意を払っておく必要がある。

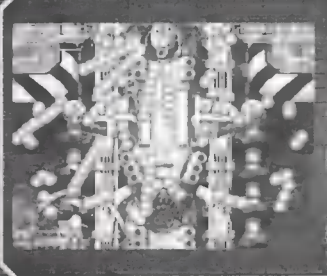
第5車輌

最後の車輌となる第5車輌は他よりも耐久力が高く、4種の攻撃(写真参照)を繰り返すアルゴリズムを持つ。A～Dすべての攻撃に含まれるカラフルな大型弾は、ショットで破壊可能だが、壊した後にピンク弾(正確に自機を狙っている)を撃ち返してくることを覚えておこう。一見、攻撃が派手で難しそうに見えるが、ボス正面に構えてよく見れば、弾幕はじゅうぶん見切れるレベルなので、他の車輌と同様、バリアを中心に攻撃していこう。

タオゼントフース 各車両の攻撃について

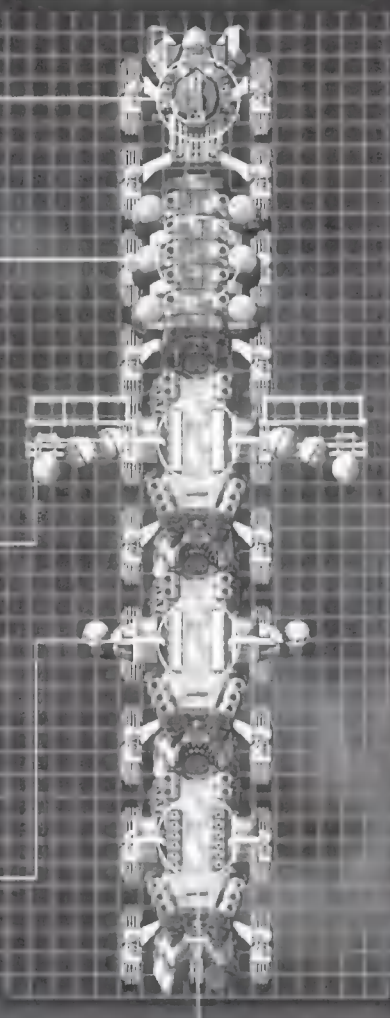
第4車輌

第4車輌は、2つの攻撃形態(写真A～B)を持っている。Aの攻撃形態は弾の速度も遅く、ショットだけでも簡単に倒せるので、GHBゲージはやや難しいBの攻撃形態のために温存しておこう。

第1車輌

第1車輌は、弱点部からの全方位弾、車輌中央部からの連射弾、左右ハッチから出現するホバースカウト(緑)という3種の攻撃を持つ。特筆すべきはホバースカウトによる攻撃で、ふだん道中に出現するタイプとは違い、どう見ても自機よりも重そうな巨大ミサイルで攻撃してくる。余裕のある人はボスをしばらく泳がせ、観察してみるのも面白いぞ。

第3車輌

弱点から画面全体に弾をバラまくと同時に、左右ハッチから球形のザコを射出する。ザコは倒すと+3キューブを出すが、無理して倒す必要はない。むしろ速攻破壊してタイムボーナスを狙うべきか。

第2車輌

弱点部(3～4ウェイ)と、左右ハッチから突出した砲台(全方位弾)で攻撃してくる。ハッチからの砲台は、壊すと+1キューブを出し、車輌が自爆するまで何度でも復活する性質を持っている。

ザコ名の由来 赤い中型戦車の「マズルカ」。マズルカとは、ポーランドの民族舞曲のことで、四分の三拍子または八分の三拍子で奏でられるリズムを持ち、そのダンスは非常にアドリブに富んでいるそうな。ちなみに、ショパンの「マズルカ五六曲」はこれを題材にしたもの。ただし、実ゲーム中のマズルカの動きは、それほど軽快とは思えないが……。

BRAVE BLADE ブレイブブレイド

浮遊島を奪取せよ!

長かった戦いもいよいよ終盤へと突入! 今回はステージ6の道中と、ステージボスを攻略するぞ!

TEXT:伊勢猫

Sixth Stage 浮遊島アルヴ近空

前後半に分かれたステージ6の注意するべきポイントをチェック!

ステージボスが2体?

このステージはボスが中盤に1体、最後に1体の計2体が出現してくる関係上、ステージ道中は前半と後半の2つに分断されている。このため、道中でのケアレスミスによって一旦パワーダウンしてしまうと、ボス戦までにパワーを復活させるのは至難の業だ。しっかりと敵の出現パターンを覚えるのと同時に、道中をパターン化して万全の状態でボス戦へと突入できるように心がけていこう。

エリア1 前半 落石+ザコラッシュ地帯

前半は破壊可能な岩石群+ザコ編隊のラッシュ地帯。まず、ステージ開幕は出現と同時に弾を撃ってくる5機編隊の青ザコが左→右→左の順番(逆あり)で出現。続いて、同じ軌道でしばらく弾を撃たない茶ザコの3機編隊が右→左→右……といった順番で5編隊の合計8編隊が出現してくる。ここでガードゲージを一気に回復して、次に出現する敵へと備えていくわけだが、ここで注意したいのが岩石群。実はコレ、こちらと同じように敵も接触判定を持っているうえに出現位置がランダムなため、放っておくと敵機が勝手に自滅していってしまう。ゲージ回復量&勲章の数を損しないためにも、あらかじめ出現位置へと移動し、可能な限り速攻で編隊を破壊すべし。

さて、開幕を抜けると今度は耐久力の高い浮遊砲台が出現してくるので、最後の編隊を破壊したのと同時にコアを発動! コア発動中の無敵時間を利用して、ザコ編隊+岩石群から出現した大量の勲章を回収しつつ、可能な限りの岩石群と浮遊砲台を一気に破壊。ここで1体目のボスが登場してくるので、残った勲章を回収しよう。

開幕のザコ編隊は出現と同時に弾を撃ってくるので、ゲージがないなら……

浮遊砲台は耐久力が高いので、コア覚醒時の衝撃波でも壊れない。使用ポイントはここだ

エリア2 後半 飛行船+騎士地帯

道中ボスを抜けると後半戦がスタート。後半の開幕は画面中央の正面からの特攻ザコ編隊に加えて、画面後方の左右から全方位弾を撃つ飛行船×4機が出現してくる。

まず、ここでは道中ボスで使い切ってしまったガードゲージ(次ページ参照)を正面からくる特攻ザコで回復していき、ゲージが復活したのを確認できたら飛行船を破壊して勲章を回収。ちなみに飛行船は頭のパーツを壊す前に、後ろへ連結されているパーツ×2を破壊していくことで勲章の数が増えていくので覚えておこう。

飛行船地帯を抜けると5機編隊の青ザコが出現するので、出現に合わせて速攻で破壊&勲章を回収。1テンポ遅れて盾を装備した銀色の騎士が画面上部から現れるので、これもソード攻撃で弾を撃ち始める前に破壊していく。

銀色の騎士を倒した後は、青色の騎士+茶ザコ5機編隊×2が連続で3セット出現する。ここではソードで攻撃しながら、それにザコを巻き込んで破壊していくようにすれば楽に進める。勲章については、敵をすべて破壊してからまとめて回収した方が安全だ。

画面上部で特攻ザコを先に破壊して、まずはコアゲージを回復させていけば安全&確実!

青騎士を正面に捉えてソードで攻撃しながら、左右から出現するザコ編隊は巻き込んでいく。

コア覚醒の有効利用

コアゲージMAX時のみ使用することが可能なコア覚醒。使用後はナイトモードの耐久力がなくなるため、道中での使用を控えているプレイヤーも多いようだが、コア使用中の高速移動&無敵時間を利用していかない手はない。中でも効果を発揮するのがステージ2後半の落石地帯と、ステージ6の岩石地帯がそれ。大量出現する破壊可能な岩は、耐久力が高いうえに出現位置がランダムで、ナイトモードだとすべてを破壊していくことは非常に困難……。

しかし、コアを使用することでそのほとんどを破壊して、勲章を回収することが可能。発動時の衝撃波でザコを巻き込まないポイントを見つけて使えば、点数的にもかなり安定させていくことができる。これ以外でも撃ち漏らしが出やすいザコラッシュ地帯の前など、自分なりの使用ポイントを考えてスコアアップを目指していこう!

ステージ2の後半にある落石地帯もコア覚醒を使えば

道中でザコを撃ち漏らしてしまうポイントでも先読みで!

ゲー事典 以前にも本誌記事にても触れているが、騎士系の敵機はソード攻撃をヒットさせていくことでひるませる(?)ことが可能。基本的に敵がひるんでいる間は攻撃していくることがないため、ソード攻撃を連続でヒットさせていけば攻撃されることなく一気に倒すことができる。ただし、移動そのものを完全に止めることはできないので、体当たりには注意していくこと。

Sixth Stage Boss

魔剣要塞

フライ・トーチカ

第一形態

第二形態

第一形態

この形態の攻撃パターンは、二重構造で回転している底部砲台×3からの5WAYと、中央部分の復活する可動砲台からの連射弾。とはいえ、可動砲台は出てきたところを攻撃前に破壊できるため、ソード攻撃だけで問題なく破壊していくことが可能。ただし、この時に注意しておきたいのが破壊可能な羽パーツへの体当たりで、不用意に接近しすぎるとガードゲージを減らされることになる。直前の岩石地帯でコアを使用している場合は、慎重に接近&攻撃していこう。

また、3・4号機だと羽パーツ破壊前に下のパーツを破壊してしまうので接近しすぎないように！

盾のように見える羽パーツにも、しっかりと当たり判定があるので近づき過ぎには注意

第二形態

この形態の攻撃パターンは、破壊することが可能な本体に付属しているA～Dパーツ6カ所（計12個）からの攻撃と、本体中央から6方向へと発射される全方位弾とを組み合わせた、複合攻撃によって成り立っている（各種パーツ別攻撃パターン参照）。

具体的な攻略パターンとしては、最初に一番手前のAパーツ上にある砲台×2を破壊&勲章を回収。ちなみに砲台からの攻撃に4回に対して1回の割合で、Cパーツから出現したザコ編隊が重なってくるので、それを見越したうえでの回避パターンを取ること。砲台を2台とも破壊できたら、今度は砲台の土台となっているAパーツを残したまま、本体からの全方位弾とザコ編隊に注意しつつ、タイミングを合わせて左右いずれかのBパーツへと接近して破壊。これで、Bパーツの攻撃を封じた状態で安全にソード攻撃で壊していける。

後は同じ手順を繰り返して、反対側のBパーツも破壊していくわけだが、あまり上へと移動し過ぎてCパーツにダメージを与え過ぎないように注意すること。また、1・3・5号機だと片方のBパーツを破壊した時点でAパーツが壊れてしまうこともあるが、画面端にいれば正面からのバラマキ弾には当たらないので問題はない。

開幕はAパーツの砲台×2を破壊。ザコ編隊が出てくる場合はザコを優先して破壊しよう！

各種パーツ別攻撃パターン

Aパーツ

赤弾2列×2

砲台×2からの自機狙い弾を撃った攻撃。一定間隔で左右に発射されるが、1回ごとに近づいてソードで攻撃をするぐらいの余裕は十分ある。焦らず時間をかけて破壊していけば問題はない。

Bパーツ

バラマキ弾×2

Aパーツ破壊後、上の方向へのバラマキ弾を一定時間で左右に発射。自機の移動範囲をかなり制限されてしまうが、Aパーツを破壊した状態での破壊が可能。ちなみに側面は安全地帯。

Cパーツ

[illegible]+スプレッド弾

格納ジェネレーターからのザコ敵機と、Bパーツ破壊後に追加するスプレッド弾を発射。ザコは出現した側から画面外へと消えた後、画面反対側から現れるので要注意！ 勲章も出さない。

さて、左右のBパーツを同じようにして破壊できたら、Cパーツからのスプレッド弾をすり抜けるように画面端を移動して格納ジェネレーターの側まで接近。本体から発射される全方位弾にあたらない位置をキープできたら、ジェネレーターとCパーツを破壊して勲章を回収。反対側のCパーツも同じ要領で破壊すれば、攻撃は最終形態へと移行していく。

ちなみにAパーツを破壊せずに残した状態であれば、本体後ろにあるDパーツを破壊することも可能だが……その時点で最終形態へと移行してしまうため、Aパーツを破壊することはできない。

各パーツを破壊する際は、本体中央から発射されている特定の全方位弾にも十分注意だ!!

Cパーツのバラマキ弾は本体正面か画面の端に張り付いていれば基本的には当たらない。

最終形態

AからCまでのパーツを破壊すると、本体は攻撃の最終形態へと突入。その攻撃パターンは3種類の組み合わせから成り立ち……、

1：本体中央から発射される自機座標を狙ったバラマキ弾（青）。
2：本体後部から射出される自機座標を追尾するサーチレーザー。
3：本体正面から照射される極太のマクロレーザーのワインダー。

……上記の攻撃が、1→1+2→1+3といった流れで本体の横移動に合わせて繰り返されていく。

さて、最終形態ボスのもっとも簡単な倒し方は、コア覚醒を使うこと。具体的には1+2の攻撃までショットを撃ち込みながら回避して待ち、サーチレーザー発射と同時に発動していけば楽勝！ Dパーツもこの時に破壊していけば、問題なく勲章を回収できる。

一応、それぞれの攻撃パターン回避方法について、簡単な説明しておくと……まずは1を回避しながら2の発射を待ち、その発射を確認できたら、今度は少しずつ横方向へ移動してサーチレーザーを回避。続いて3のマクロレーザーが発射されるので、画面端へと移動して回避すれば問題はない。

ザコ編隊でゲージを回復させておけば、コア覚醒を使って簡単に倒していくことができる

ゲー事典　本文中にも書いた通り、3・4号機であればAパーツを破壊しないでB・C・Dパーツを破壊することが可能（まあ、馴れてしまえばあまり意味のない行動ではあるのだが……）。また、攻撃力の高い上記の2機体なら開幕に砲台から弾を撃たれる前に速攻で砲台×2を破壊していくこともできる。これらの機体を使っているプレイヤーは、ぜひ一度はお試しあれ！

Strategic Accelerator

Sixth Stage Boss 6

魔剣爆撃兵器

エンド・ブルー

第一形態

第二形態

第一形態

この形態の攻撃はブーストパーツ上にある砲台からの攻撃(3回1セット)と、側面から発射されるホーミングミサイル、これに加えてブースト噴射攻撃がそれ。

まず、始めにくるのは砲台からの攻撃とホーミングミサイルの複合攻撃。砲台の攻撃は1・2回目は自機をサーチしていくが、3回目のみ全方位への回転攻撃になっているので要注意! ホーミングミサイルに関してはソードではなく、ショットで撃ち落とすこと。

続いてブーストパーツから垂直に噴射されるジェットに関しては、画面下の中央をキープして回避していけば特に問題はない。

砲台を破壊した後は、ホーミングミサイルをショットで撃ってゲージを回復させていく

第二形態

まず、開幕は第一形態とおなじように砲台から自機を狙った赤弾2列+ホーミングミサイルが飛んでくるので、左右いずれかの砲台へとショットを撃ち込みながら横方向へと移動。反対側の砲台まで移動して砲台の弾を回避できたら、しばらくショットを撃ち込んでからコアを発動! コアの無敵時間中に砲台と台座部分×2のすべてを破壊して勲章も回収する。

これで残りは、本体砲門からの5WAY+ホーミングミサイル↓7WAY↓ホーミングミサイル↓…といった攻撃と左右の主翼砲門からの攻撃パターンが繰り返されるので、ゲージを回復しながら左右の主翼にある砲門×4をソード攻撃で破壊して勲章を回収。ただし、ここで4門すべてを破壊してしまうと、本体上部の砲門が最終段階へ移行してしまうので、3門だけを壊して1門は残すこと。

ホーミングミサイルでコアゲージをMAXまで回復(右囲み参照)できたら、本体からの5WAY×2に合わせてようにして再度コアを発動。このコア発動中に本体脇にある開閉式の砲門×2と、その上のミサイルポッド×2、本体中央のカバーパーツを破壊すれば、攻撃は最終形態へ。あとは1門だけ残しておいた主翼の砲門も破壊、勲章回収をしていくようにしよう。

1回目のコア覚醒使用ポイントはココ! 事前にショットでダメージを与えておくこと

2回目のコア覚醒使用ポイントはココ! 本体の砲門×2が開いている時を狙っていこう。

ゲージを回復!

ボス戦を闘っていくうえで重要なのが、破壊可能なホーミングミサイル。これを破壊することでコアゲージ回復が可能なので、ゲージが心許ないようなら攻撃を中断してゲージを回復に専念しよう。ただし、本体中央への撃ち込みには注意すること。

5WAY×2は左右へとできる道に入って回避しよう。

最終形態

ここまでくれば後は楽勝。本体上部砲門からの攻撃と弱点部分からの扇状ソード弾を回避しながら、ショットを本体中央の弱点部分へと撃ち込んでいくだけ。弱点からの扇状ソード弾は、1回おきに正面↓左右と幅の広い逃げ道が用意されているので、上部砲門からの攻撃に合わせてうまく回避していこう(上部砲門の攻撃と流れについては、最終形態攻撃パターン参照)。

最終形態 攻撃パターン

パターン1→パターン2→パターン3

▼

パターン1→パターン4→パターン5

攻撃パターン1

7WAYソード弾

画面全体を覆うようにして正面に向かって発射される7方向弾。基本的に自機の座標を見ていない軌道で撃ち出されるため、正面から少し横へ移動させていけば、問題なく回避できる。

攻撃パターン3

扇状バラマキ弾1

丸状の赤弾を扇状にばらまいていく攻撃。攻撃パターン5に比べて攻撃範囲は狭いため、回避そのものは簡単。ただし、見た目以上に当たり判定が大きいので、その点には注意せよ。

攻撃パターン2

3WAYサーチ弾

自機の座標を追尾するように一定間隔で発射されるサーチ弾。弱点部分からの扇状ソード弾が絡むとかなり鬱陶しい。避け方は画面端までいって普通に切り返すだけ。簡単に回避できる。

攻撃パターン5

扇状バラマキ弾2

弾速の遅い弾を広範囲へと扇状に連射してばらまく攻撃。パターン4に比べれば弾のスピードが遅いため、この攻撃単体であれば軸合わせは簡単。弱点からの扇状ソード弾に集中せよ。

攻撃パターン4

全方位弾

砲門を中心とした全方位への回転弾。一見すると派手な攻撃だが、攻撃パターン3・4よりも回避自体は難しくない。ただし、弾のスピードはかなり速いので軸合わせを早めにしていくこと。

弱点からの扇状ソード弾の隙間は正面が広い場合と

左右2カ所が広い場合とが交互に繰り返されているのだ!

ゲー事典 今回の攻略でステージ6までが終了したわけだが、次回の攻略では、いよいよ最終ステージとなるステージ7を攻略していく予定! きびしい敵のラッシュ地帯が連続する道中に加えて、ステージボス&ラスボスは残機があればかなり楽勝(?)なので、最低でもステージ1～ステージ5ぐらいまでは、安定してノーミスクリアできるように練習しておこうね!

これでラスト! 乗り物図鑑

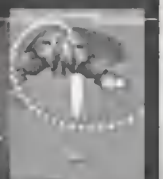
SV-F07V スラグフライヤー

空中戦でもっとも使いやすいスラグフライヤー。バルカンの射角はやや狭い

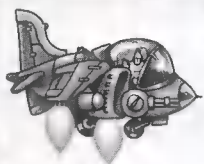
ASV アストロスラッグ NEW

最強の乗り物であるアストロスラッグ。

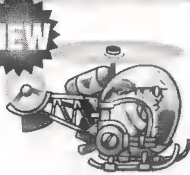
SV-H03 スラグコプター NEW

全方位にバルカン攻撃が可能なスラグコプター。

METAL SLUG 3

時間にして約30〜40分の激闘

今月の「メタルスラッグ3」では、いよいよ最終ミッションの攻略に突入する。プレイ時間の経過から見ても、約半分がこの最終面で戦っていることになる。つまり、それだけ厳しいステージなのだ！ 心してかかろう。

MVP

MISSION 5 愛にすべてを

ついに敵の本拠地、モーデン宇宙基地へと切り込んでいく。モーデンへと肉薄したかと思いきや、またしてもマーズピープルの影。そしてマルコたちは宇宙へと飛び立つ。

エリア1 地上シューティング

いきなり乗り物選択。オススメはスラグフライヤーだ。

このシーンの前半は空中戦、後半は地上軍との戦いになる。

空中戦の最初はパラシュート兵。左上で横に撃ち、一掃しよう。次は戦闘機部隊が相手だ。戦闘機は自分の背後を取ってミサイルを撃つ性質がある。画面中央で待機し、出現してきたら画面上部を半周する形で背後を取るといい。上を回れば、ミサイルに当たらないぞ。この繰り返しだ。

ここでもし、乗り物の耐久力が1になったら、地上に降りる前に乗り捨てよう。というのも、乗り物が無いと地上ですぐに運ばれてくるからだ。

さて、地上戦では画面下をキープして、真横にバルカンを撃っていく。道中で注意するは、敵のヘリのみ。

1台目は大型ヘリで、空中に停滞し、自分のいるラインにあわせて固いミサイルを真横に撃ってくる。ミサイルの破壊は狙わずに、大きく上下に動いてミサイルの間隔を広げるかたちで避けていこう。

次のヘリは弾を間断なく撒いてくる。弾の軌道はあまり正確でないので、正面より下にずれて撃ち込めば問題ないが、これだとザコ兵士に手榴弾を撃たれやすい。そこで、正面で撃ち込み→下に移動→弾がきたら正面に戻って撃ち込み、という動きで対処だ。人間状態の時もこれでいいぞ。

このあとは再度下に移動して攻撃していく。ただ、途中で手榴弾アイテムが出るので、そこでは画面前でレバーを下に入れた状態（キャノピーが開いている状態）で回収し、手榴弾としてストックする。

最後は飛行船に吊られた戦車の登場。ここも乗り物の耐久力MAXでないなら、すぐに乗り捨てよう。乗り物が無ければ、中ボス前にスラグコプターが運ばれてくるのだ。

そしておなじみアレンの登場。

2台目のヘリは正面→下という動きをしていけば、ザコも倒せて効率がいい。

中ボス1 ヘアバスター・リバーツII

メタスラ1からの復活となるこの中ボス。ダメージによって、2段階に攻撃方法が変化するようになっている。

1：機体下部からミサイル
2：機体後部からバウンド弾
3：誘導弾
4：軍曹の攻撃

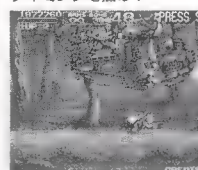
1段階目ではこれらの攻撃がランダムに、2段階目では4の攻撃オンリーとなる。

1段階目は、基本的にボスの真後ろに密着して、AとCを連射する。これで1と3を無効化できる。中ボスが画面右上に行ったら2の合図。これは、弾道を見切って避けていくしかない。画面左下から中央へ動いて避けよう。

4の攻撃はアレン軍曹が出てきて、マシンガンか手榴弾で攻撃してくる。彼よりも上にいるとマシンガン、下にいると手榴弾を投げてくる。

基本的には画面下を大きく左右に動いて手榴弾をかわしていく。手榴弾を投げるタイミングに合わせて切り返せば、ほぼくらわないだろう。あとは、乗り物の耐久力が1になるまで粘り、メタスラアタックでダメージを与えるのが吉。

人間状態のときは画面下で手榴弾を避けつつ、地上をくるバイク兵を待とう。コイツは武器アイテムを出してくれるので、上方向に攻撃できる武器を回収してダメージを与えよう。無理はしないように。

第2段階は画面下で左右に動こう。手榴弾を投げてくるタイミングを掴め！

第1段階はボスに密着して攻撃していくのが基本。バウンド弾だけ注意したい。

手榴弾温存計画

今回のラスボスは耐久力が非常に高いので、なるべく手榴弾を温存して持っていきたいところ。そこで知っておきたいのが最初のシーン。ここに出てくる大型ヘリは、乗り物が無い状態で戦うと破壊後に手榴弾アイテムを出すのだ。どのみち中ボス前で乗り物が補充されるので、地上に降りたら乗り物を捨ててしまうのがオススメ。

人間状態なら、この大型ヘリが手榴弾を落とす。ラスボス用に温存しよう。

ゲー事典 **アレンの攻撃の死角！**：シューティングシーンで出てくる中ボスのアレン。第2段階になるとマシンガンと手榴弾を連発してくるザコだが、この攻撃には死角があるようだ。それはヤツの横より少し下。この位置をキープするようにするとぎりぎり攻撃が当たらない。ただ、ボスの動きに合わせて動くのが一苦労。あまり使わなくてもいいかも。（まるよ）

中ボス2 ハイドゥII

アレン戦でヘビィマシンガンを入手したら、ザコ兵士を少し倒して行き着くのがこの中ボス。メタスラ1のラスボスだったが、今回は機銃の銃座があるため非常に簡単だ。基本は銃座に乗って攻撃し、攻撃がきたら銃座から降りて回避すればOK。攻撃を引き付けて降りていき、無敵時間を最大限に利用したい。

では、攻撃パターンを見ていこう。敵の攻撃は全4種。

1：ホーミングミサイル乱射
2：元帥自らロケット弾攻撃
3：爆雷投下
4：機銃掃射

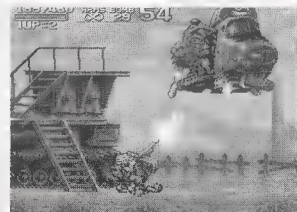
1は機銃を上と横に振りつつ、なるべく破壊していく。破壊困難になったら、左にジャンプして足場の最上段まで移動し、そこから銃座に飛び降りるように円運動を描こう。こうすればホーミングミサイルは難なく回避できるはず。

2は元帥がロケットランチャーを構えるのが前兆で、自分を狙って比較的早い弾を撃ってくる。ロケット弾は破壊可能だが、機銃の角度には限度があるので、絶対破壊できない角度から撃たれることもある。よって、破壊に執着せず銃座から降り、左の足場に避けていこう。ここでもロケット弾がくることがあるので、右に向かってショットを撃っていこう。攻撃がやんだら再び銃座に戻ればいい。

3は画面の上を右から左に移動しつつ、破壊可能の爆雷を垂直に連続投下してくる。ダメージが一定以上になると横一列に爆雷がくるので、ロケット弾同様、破壊にこだわらずに避ける方針で対処だ。爆雷を引き付けて右に降りれば、簡単に回避できるだろう。

4は見落としやすい攻撃で、前面に付いている機銃で右から左へ掃射してくる。これは早めに左の足場へ回避してもいいし、機銃の掃射を引き付けて右に降りて避けてもいい。後者の場合は撃ち込み時間をやや多く取れるが、引き付けすぎてやられないように。

ほとんどの攻撃は、銃座から左の足場に降りていく。攻撃を引き付けよう。

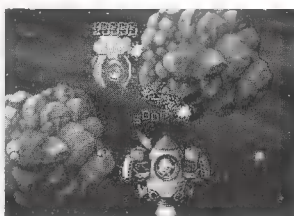
ホーミングミサイルは左の足場から上の段に登って銃座に落下して避けていこう。

ロケットランチャーは破壊可能だが、無理をする者はまれに死んでしまう。

エリア2 宇宙シューティング

舞台は一気に宇宙へ突入する。新兵器のアストロスラッグは、パワーアップアイテムを取ると両側に装着され、後半で手に入る銃座アイテムを取ると後部にバルカンが装着される。バルカンは自機の動きと逆方向に銃身が向くので、敵から「逃げるようにする」と攻撃がしやすい。なお、乗り物が破壊されると危険な場所がいくつかあるので、絶対に破壊されないように。

前半は円盤、隕石地帯、巨大隕石、敵編隊などが相手。

隕石地帯は画面中央を維持するようにしよう。端に追い込まれると当たりやすいので、要注意だ。ポイントは、中央に向かう隕石を正面に回って撃ち落とすことにある。撃つか避けるかの判断を瞬時に行なって破壊すれば、問題なく抜けられるだろう。

巨大隕石は破壊すると左右に分裂してゆっくり移動していく。下手に破壊すると画面端に押しつぶされるので、破壊するのは中央の隕石のみにする。なお、これと一緒に出現する先頭が赤いザコの敵編隊は、先頭を倒すと一気に全滅できる。逆に、赤くない場合は全機破壊しないと弾を撃たれるので注意しよう。

巨大隕石は無闇に破壊すると逃げ場を失うことになる。中央のみ破壊していこう。

前半の最後はメタスラ2のラスボス、大型UFOと母船が相手。大型UFOは2機↓1機の順で合計3機出現。いずれも小型のUFOを出し、それがレーザーを発射するだけだ。発射口の正面をキープして、出現と同時に破壊していくようにすると簡単だぞ。

母船の攻撃は発射口から小型UFOを出すか、電撃を出してくる。電撃は正面90度くらいがサーチ範囲なので、画面左右上部なら絶対にくらわない。しかし、同時に小型UFOが出現するので、左右上の逃げ場が少ない状況は少々危険。そこで、射出口に密着してA+C連打の速攻パターンがオススメだ。Cのロケット弾は使い切ってOKだぞ。

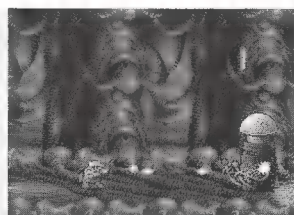
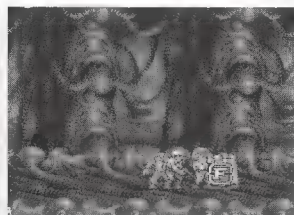
ラグネームは、開幕からA+C連打で速攻で破壊を目指せ！　粘ると危険だぞ。

母船内に突入すると、5機編隊のザコが多数出現する。なるべく出現位置を覚えて、バルカンで破壊していきたい。特に画面下から出現してくる編隊は、出現順を覚えることが重要。出現したら円運動で動く感じで、逃げつつ破壊だ。

エリア3 ラグネーム中心部ー

このシーンから出現してくる、リングレーザーを射出する脳味噌メカ。弾の避け方は、カコミを参照して欲しい。

では道中の攻略に戻ろう。母船の中心部に入ると、いきなり脳味噌メカの洗礼が！　また、ここで上撃ちをすると2本目の柱から捕虜と百太郎が出現する。特に百太郎は、かならず救出しておきたい。

次は、脳味噌メカが右↓左の順に出現。最初に出てくる右からの脳味噌メカを集中攻撃して倒せば、それほど難しくはないはず。破壊すると捕虜がファイヤーを落としてくれる。これを回収して進もう。

連射がそこそこ早ければ、実はしゃがみ撃ちをすることで攻撃前に破壊可能だ。

このファイヤーは次の宇宙人戦で温存できればベスト。連射をせずに狙い撃ちだ！

脳味噌メカ戦 その1

こいつは停止するとリングレーザーを真横か真上に撃ってくる。これはランダムで決定されているので、いずれのリングレーザーがきた場合も、しっかりとジャンプで避けられるようにならないとダメ。

まず横からきた場合。これはサーカスの火の輪くぐりに似ている。前方に向かってジャンプして、頂点付近が輪に重なるように大きく跳び越えていくといいぞ。なので、あまり引き付けずにジャンプしていくことがポイントになる。

もう一つの上に撃ってくるパターンの場合は、リングレーザーの軌道が上から下に戻ってきて、そのまま水平に移動してくる。リングが横に倒れた状態で接近してくると思えばいいだろう。これは遠目からジャンプしてリングレーザーの中に入り、すぐにジャンプして避けていくか、もしくは引き付けてジャンプをして、一回のジャンプでリングレーザーをやり過ごすのが避け方になる。自分でやりやすいほうを選択していこう。あとは慣れるだけだ。

ゲー事典 **手榴弾の判定が……**：前作までのアレンの手榴弾、こいつは凶悪だった。というのも、着弾時に上がる爆風にも攻撃判定があったから……と思ったら、今回は爆風に攻撃判定がないのね。こりゃ楽チンだぁね。魚にくわれて弱くなっちまったぞい。かわいそうにね。(茂舞尾)

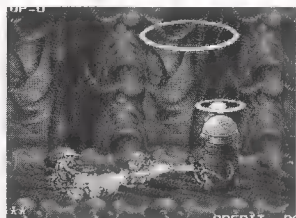
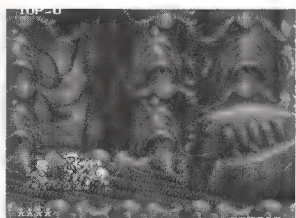
今度は宇宙人が相手。ファイヤーを狙って当て、無駄弾を撃たないように意識したい。注意点は、あまり宇宙人に接近しないようにすること。特に、出現時に下から重なるとほぼ確実に殺されるぞ。よって、遠距離を基本にして、出現時に背後を取るように。

そして、最難関である脳味噌メカラッシュに突入。左右から計4体の脳味噌メカが出現し、挟み撃ちしてくるのだ。ここは先程温存しておいたファイヤーがあれば、弾を撃たれずに破壊可能。ない場合は最初に出現する右側を優先し（多少手榴弾を使ってもいい）、破壊後に出すロケットランチャーを回収後、右側を一掃してから左を攻撃しにいこう。

最後は脳味噌メカが1体。今までのヤツと違って、弾を3連射してくる。慣れれば避けるのも簡単だが、先程のロケットランチャーを温存して速攻で破壊するほうが楽だ。

出口には宇宙人が2体と破壊可能のシャッターがある。ここは遠目からジャンプ撃ちをすればOK。シャッターに接近すると、上から追加で宇宙人が2体出現するので、左に逃げよう。そして、宇宙人を始末したらその場で待機。百太郎がシャッターの上の隠し捕虜を出してくれるぞ。ここは、シャッターを残せば登って出すことも可能で、救出した大統領が手榴弾アイテムを出すので必ず入手したい！

出口を出ると、モーデン元帥がとらわれている。ここの宇宙人は固い弾を撃つので、撃たれる前に速攻で倒そう。

脳味噌メカラッシュは、フレイムショットがあると楽。いずれにせよ右側重視でいこう。

3連射の脳味噌メカは、ロケットランチャーを温存してくるのが理想パターン。

百太郎で大統領を救出する。大統領がアイテムを出すまでその場で待機しよう。

脳味噌メカ戦 その2

脳味噌メカには先述のタイプの他に、リングレーザーを3発連続で撃ってくるタイプがいる。これは出現場所が決まっているものの、対処法は数倍難しくとなっているのだ。

リングレーザーの射出方向は真横と上の2種類で変化はないのだが、3回連続で射出してくるぞ。ただし、真横＋上といった、異種の組み合わせはないので安心しよう。

では、避け方を紹介しよう。まずは横から。これは縦に3本並んでいるリングの2本目と3本目の間に入るようにジャンプしていく。着地点には、若干ブレーキをかける感じで戻るようにしよう。そして、着地後はリングの動きに合わせて少し移動し、そのまま垂直ジャンプ。同時にすぐレバーを逆に入れ、最後のリングを抜けていこう。

ポイントは2本目と3本目の間に入る場合のジャンプ。なるべく2本目の後ろに寄せる感じでいきたい。こうすることで、再度ジャンプするときに3本目へ引っかからないようにするのだ。

次に上からきた場合。これは、水平移動になると3つのリングが並んだようになる。今度は中央の2つ目のリングに入るようにジャンプをしていこう。そして、先程同様、移動に合わせて少し動きつつ、垂直ジャンプをしてレバーで制御していく。リングの判定は結構大きいので、斜めジャンプで抜けようとはしないこと。ジャンプしようとして引っかかりやすいのだ。

脳味噌メカその2

エリア4 ラグネーム中心部2

このシーンからは赤いクモ型のメカが登場してくる。コイツは接近してきて近距離になるとオレンジに変色する。そして自爆し、爆風で攻撃を仕掛けてくるのだ。ただし、ひたすらしゃがみ撃ちで対処していれば、自爆される前に破壊することができる。逆に、ジャンプで対処するのは危険。クモ型メカが溜まってしまい、状況が悪化してしまうぞ。

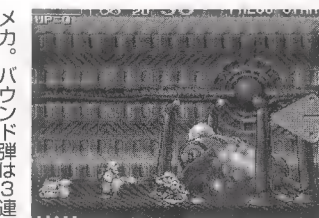
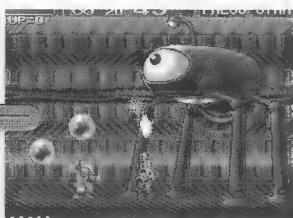
さて、スタートしたら少し進んで、打ち止めになるまでクモ型メカを破壊していく。途中で出てくる武器アイテムを拾ったら一気に進んでもいいが、別にあせらなくていい。

クモ型メカはしゃがみ撃ちをしていけば楽勝。あせればその分危険になる。

クモ型メカの次は巨大クモ型メカの登場。コイツは、胴体下部から緑のバウンド弾を出してくる。足には当たり判定がないので、基本はバウンド弾を、本体下で避けつつ（前足付近がベスト）上撃ちしていく。なお、破壊すると胴体が落下してきて押しつぶされてしまう。破壊する際にギリギリ先端を攻撃していけば、落下をその場でかわしていけるぞ。覚えておこう。

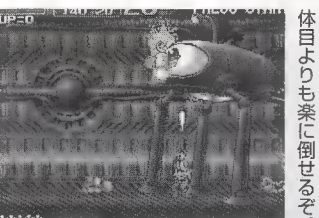
まずは1体目の巨大クモ型メカ。バウンド弾は3連射で規則正しい動きになっている。前足付近でしゃがみ撃ちと上撃ちをすれば、バウンド弾を気にせずに、同時出現するクモ型メカを倒していける。

再びクモ型メカのラッシュ。これを切り抜けていくと、レベルアーマーを破壊しながら脳味噌メカが出現する。遠目で待機して、リングレーザーの2発目に入るようにしていこう。なお、この脳味噌メカはモビルサテライトを落としてくれる。この乗り物は、敵をサーチして攻撃してくれる優秀な兵器なので必ず回収だ。

その次もクモ型メカのラッシュ。ここはしゃがみ撃ちでしっかり倒してもいいが、弾を撃たずに前進し、モビルサテライトを温存していく方法をオススメする。クモ型メカは、自爆モーションに入ると停止するため、歩いているだけですり抜けていくことができるからだ。

先端ギリギリを狙って撃っていくと、落下してきても避ける必要がない。

巨大クモ型メカの対処地点はココ。前足付近で上撃ちしていこう。

次は、2台目の巨大クモ型メカの登場。クモ型メカは出現してこないので、バウンド弾に集中するだけだ。なお、コイツは弾を1セット射出すると左右に移動するが、モビルサテライトがある場合は引っかかって前進できない。1体目よりも楽に倒せるぞ。

続いて3体目の巨大クモ型メカが出現。こいつの出す弾は、今までと違って2種類存在する。バウンドが真上に近いものと、横に大きくバウンドするもの。今まで通り前足付近で撃ち込み、バウンド弾がきたら少し左に下がって様子を見て抜ける。なお、左右移動も混ざるので、慣れないなら手榴弾を使うのもアリだ。

いよいよ最後は、クモ型メカのラッシュ。最後にはシャッターがある。シャッターは攻撃すると徐々に開き、一定時間攻撃しないと、閉まっていく。一気に突破する場合は、いったん後からくるクモ型ザコを、しゃがみ撃ち→ジャンプ下撃ちで1セット一掃してからにしよう。

モビルサテライトがあれば、巨大クモ型メカが前進してくることはない。

ゲー事典　**バルカンの操作法って……!?**：新兵器のロケットに装着できる追加武装の銃座。こいつの砲身の動きは自分と逆。ん～なんかどっかで見たことあるよなぁ、と思ったら14年前のあの作品ではないか！　おっと、ゲーム名はメーカーが違うので言えないが……おっと、あのメーカーじゃないの。納得？（真瑠世）

安全に進む場合は2～3ヶ所で写真同様に端をキープしてしゃがみ撃ち。最後のシャッター前では下りになっている場所で陣取るといい。端だとクモ型メカがジャンプしつつ自爆することがあるので、安全地帯にはならないぞ。

中ボス3 フェイク－ラストボス
～FAKE-LASTBOSS～

このシーンは、宇宙人の親玉が相手となる。ダメージによって段階が2つあり、それぞれ違った攻撃をしてくるぞ。

1段階目では、高速の電撃弾を断続的に撃ってくる。これはボスの真下付近を左右交互に動いて切り返して避けることが重要。斜めに撃たれるとほとんど回避不能になるので絶対に真下に撃たせること。基本は以上でいいのだが、問題は最初の1発。これを真下に撃たせるタイミングを掴むことが難しい。一応、筆者はBGMで判断し、ボスの下を横に移動して1発目を避けている。映像か音声で判断して、タイミングを取れるようにして欲しい。

2段階目では超巨大な電撃弾を、狙って撃ってくる。これは非常に弾速が遅いので、引き付けて避けていくと絶対に逃げ場が無くなってしまう。大きく動いて弾を分散させることがポイントになるぞ。

基本的な動きは、真下に撃たせて左右端に移動。端でジャンプして弾を真横に誘導し、すぐに真下を通過しつつ逆サイドへ、という方法がベスト。

第一段階

初弾をいかにして真下に撃たせるかが重要だ。音か映像で判断したい。

第二段階

左右端まで大きく動き、ジャンプで誘うのがポイント。あとは逆サイドへ。

エリア5 ラグネーム中心部3

このシーンは、捕らわれた仲間のクローンが相手。基本的に連射すれば問題ないが、敵の弾が見づらいので気を付けよう。ゆっくり進めば弾を撃たれることはないし、もし撃たれてもしゃがめばOK。

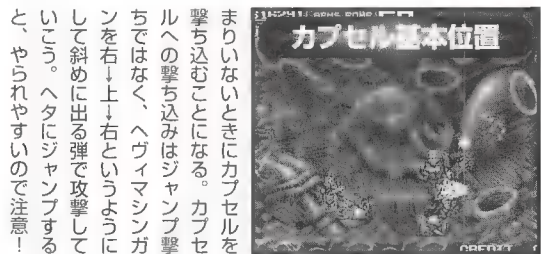
少し進むとメタルスラッグが登場するのでこれに乗ろう。そして巨大クモ型メカの出現。出現と同時にジャンプして主砲を撃ち込み、あとはバルカンで攻撃していこう。バウンド弾や破壊後の落下攻撃は、メタスラから降りるときの無敵時間を利用するといい。

破壊後にアーマーピアサーが出るのでこれをゲット、その後すぐに脳味噌メカの登場だ。ここは右から3体→左から2体→右から1体の順に出現してくる。右からの敵はすべて主砲とバルカンを連打すれば弾を撃たれることはない。左からの敵は乗り降りを使ってリングレーザーを避けつつ、バルカンで攻撃すればいい。

このあとクローンが大量出現。画面左端で弾を撃っていれば安全だ。なお、途中で出るファイヤーは、回収すると次のシーンが少し楽になるぞ。

メタスラに乗ってからは主砲の攻撃がポイントになる。バルカンも併用だ。

エリア6 ラグネーム中心部4

捕らわれた仲間が培養カプセルに閉じこめられている。このシーンは、この培養カプセルを破壊すれば終了だ。敵はクローンがひっきりなしに出現してくるぞ。カプセルの耐久力が高いため、相当な持久戦になるのを覚悟し、あせらないように注意しよう。

さて、カプセルを攻撃する基本位置は、カプセルの下。この位置で攻撃しつつ、左に集まってくるクローンを倒していこう。このとき左の坂の下でクローンが止まった場合、そこからファイヤーで攻撃してくる。つまり、密着している敵と坂の下にクローンがあまりいないときにカプセルを撃ち込むことになる。カプセルへの撃ち込みはジャンプ撃ちではなく、ヘヴィマシンガンを右→上→右というようにして斜めに出る弾で攻撃していこう。ヘタにジャンプすると、やられやすいので注意！

カプセル基本位置

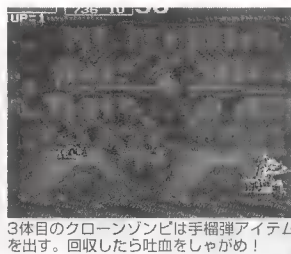
エリア7 ラグネーム中心部5

脱出シーンとなる道中ラスト。ここは淀みのある地形と、その道をふさぐようにそびえるコアの付いたゲートで構成されている。敵は背後からのクローンゾンビで、吐血攻撃を仕掛けてくるため厄介きわまりない。完全パターンなので、しっかり把握していこう。

まずは2つ目のゲートまで。ここまでは速攻でゲートに密着し、そこから上撃ちをしていくといい。後ろからくるクローンゾンビの攻撃は、クローンが段差の上にいるときはしゃがんで回避、段差の下から撃ってくるときはそのままで回避できる。面倒くさいので、吐血のモーションを見たら毎回しゃがめばいい。

このように吐血攻撃を回避しつつ、ゲートのコアを3つ破壊したら進軍。ジャンプで移動して移動速度を稼いでいこう。なお、2つ目のゲートの前には段差のところに、3体のクローンゾンビが寝ている。接近攻撃で一気に倒し、3体目からは手榴弾アイテムを回収していく。その場でクローンゾンビの攻撃を1回避けてから進めば安全だ。

ゲートでは密着して上撃ちだ。吐血攻撃は常にしゃがんでいくといい。

2つ目のゲートを越えたら、次は3体のクローンゾンビが寝ていて、これを倒すとファイヤーを出す。このファイヤーはラスボス戦で非常に重要になるので温存しておこう。そのため、ファイヤーを出したら、続けて出現してくるクローンを先に倒してから回収していくといい。

3体目のクローンゾンビは手榴弾アイテムを出す。回収したら吐血をしゃがめ！

アイテムを回収したら速攻で移動し、上の段にあるスラグノイドに乗ろう。そしてジャンプをしつつ次の上の段まで一気に移動して、3つ目のゲートが画面右端に少し見える場所でスクロールを停止させよう。ここで上の段からゲートのコアをスラグノイドのバルカンで破壊するのだ。バルカンをうまく上下させ、撃ち込み点の入る方向を探そう。

ここのファイヤーはラスボスで必須となるので、なるべく温存していく。

ゲー事典 **ラスボスの固さ：**過去の作品に硬～いボスっつうのはたんまりいたもんだが、今回のラスボスも歴代に名を連ねるくらい固ぇ～！　普通にやってたらタイマーがピカピカしおってこりゃビビッたぞい。近接とファイヤーと手榴弾50発使うから楽勝なんだけど、あれは最初びっくらこいたね。（MVP）

ここでは、あまりゲートに接近しすぎると、クローンゾンビが出てきてしまうので注意したい。
　さて、スラグノイドで攻撃しているときは、クローン1～2体が常時つきまとう。こいつらは密着すると近接攻撃しかしてこないので、なるべく密着するようにしよう。中間距離で止まると弾を撃ってくるので、そうならないようにすること。ポイントは、画面をあまり右にスクロールさせずに、クローンに対しては密着する、ということだ。
　3つ目のゲートを抜けたら少しスクロールさせて、上の段に左から出てくるクローンゾンビを完全に処理しよう。下の段から斜めにバルカンを向けて攻撃していくといい。
　このあと4つ目のゲートまで「正面に脳味噌メカ・背後からクローンゾンビ」という構成。

スラグノイドのバルカンで、遠距離からコアを攻撃せよ。スクロールさせすぎに注意。

クローンの攻撃は、接近すればくらわない。近寄って無視するのが大人。

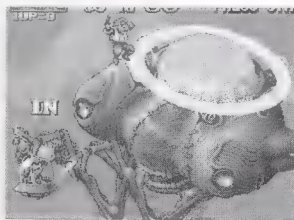
対脳味噌メカ

少しずつスクロールさせて、敵が見えたら停止しよう。
POINT：脳味噌メカが見えたら、その場で攻撃して破壊（ある程度画面に見せないと攻撃をしてこないので楽勝）していく。2台目の脳味噌メカは武器アイテムを持っているが絶対に取らないように。消えるのを待ってから進軍だ。段差から数えて2、4、6、8個目の上にいるぞ。
POINT：背後からゾンビが見えたらレバーを下にして待ち、吐血攻撃を乗り物から降りる動作でかわし、そのまま密着してしまおう。クローンゾンビは密着すると攻撃してこないので、打ち止めになる8体目までを近接攻撃で倒して進むようにすればいい。
　4つ目のゲートでは、背後からくるクローンゾンビの動きが非常に早い。スラグノイドに乗っている場合はCのボーリング弾を撃ちつつ、メタスラアタックをしよう。残りはコアが1つとなるので、これを手榴弾で開ければ終了。
　武器や乗り物が無いときは、クローンゾンビを倒していかないとダメ。画面上に常時2体出現するクローンゾンビの動きをよく見て、左端の段差付近での吐血はしゃがみ、中央の段差まできたらジャンプで接近して、背後から斬りつけよう。倒したらすぐにゲートの下にいき、コアを攻撃。あとはこの繰り返しで大丈夫。

最後のゲートはメタスラアタックで一掃。あとは手榴弾で破壊していこう。

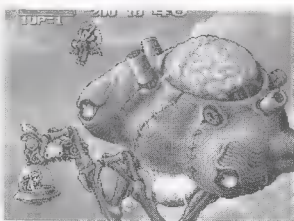
左の段差のときは吐血を右端で回避しつつ、コアを狙って撃ち込んでいこう。

中央の段差まできたら接近して、背後から近接攻撃だ。そして素早く戻れ。

FINAL MISSION BOSS ルーツマーズ
～TRUE-LASTBOSS～

このボスは、耐久力が高さが最大のライバル。完全パターンなので、単なる持久戦だ。
　ボスの攻撃は、頭部からリングウェーブ、口からはバラマキ弾がくる。その攻撃同期は同じではなく、リングウェーブのほうが若干周期が早い。つまり、ウェーブ→ばらまき弾の順が、次第にばらまき弾→ウェーブ…、とズレるのだ。
　次は攻撃の避け方。リングウェーブは脳味噌に電撃が走ると攻撃の合図で、どこでもジャンプで回避できる。早めを意識しよう。ばらまき弾はメタスラの乗り降りの無敵時間を使わないと安定しない。つまりメタスラが破壊されたらほぼクリアは不能。そして、メタスラは、「2回くらうと乗れなくなる」ので、十分に注意したい。肝心の避け方は、

●口からばらまき弾が出るのを確認したら、一瞬待ってジャンプして乗り込み、今度はボスに向かって降りる。

でOK。乗る前からレバーを下に入れておき、Bボタンを連打する方法がオススメだ。
　ちなみに、オレンジの弾はアイテムを出す。慣れたら、ばらまき弾を引き付けて降りるようにし、うまくバルカンを斜めに撃ってオレンジ弾の破壊を試みよう。弾を射出するときの軌道を見ていれば、「メタスラのほうに弾がくるかこないかの判断ができる」ので、弾がこないようなら、バルカンを使えるわけだ。

リングウェーブはジャンプで避ける。ばらまき弾と重なったらそのまま乗り込もう。

弾を確認して、一瞬後にメタスラへ乗り込んでいく。あとは降りればいいだけ。

1 最初はファイヤーであぶる。すぐに味方UFOがくるほど威力が高い。
2 味方UFOがきたら手榴弾の出番。一気にダメージをあたえよう。
3 武器アイテムが無いときはここで斬る。メタスラの攻撃より高威力？
4 メタスラから降りるときにウェーブも避けたら、脳味噌の上で勝負！

いざ攻撃 そのポイントとは？

次は攻撃方針。基本は写真の通り。高威力のファイヤーを第一段階、手榴弾を第二段階で使うのがポイントだ。メタスラは避けにのみ使おう。
　最後に接近攻撃について。理想は脳味噌の上でしゃがみ斬りキャンセルを使った方法だが（後述）、これは左に降りてから、メタスラにジャンプをしないといけない。つまり、攻撃の同期がズレていると、あまり攻撃できないのだ。オススメは2つの攻撃をメタスラから降りる際に一緒に避けた場合。ここぞとばかりに脳味噌の上に乗り、ひたすら斬ろう。逆に、この周期以外は横から普通に斬るのが安全。
　ちなみにしゃがみ斬りキャンセルの操作は、右下スタートなら、右下→斬り→左下→斬り→右下……という具合。右下＋斬りでもほぼOK。これで一気に斬れると心強いぞ。

ゲー事典 **ラスボスで粘る：**ラスボスの攻撃である口からのばらまき弾。この中に混じっているオレンジ弾は破壊可能…、は攻略で書いた。のだが、コイツは点数アイテムも稀にだす代物。稼ぐ人はコイツで5万点こ～い、と願いつつ粘るだろう。頼むからランダムっつ～要素をこの世から排除してほしいもんだ。（モブヲ）

第一形態

第二形態

第三形態

ループ前に注意

最終形態

回転弾は左下なら単純に距離が取れるので避けやすい。

ハンドは瓦ボム×4以上なら、溜め撃ちでダイヤモンドが出る。

発狂したら迷わずボムれ

108個のアイテムをすべ…「ALL COMPLETE」と表示されて100万点入るのだ。クリアすれば…

LONG RUN GAMES' BOOSTER

P130~131　鉄拳 TAG TOURNAMENT

今回のテーマはデスコン

TEKKEN TAG TOURNAMENT™

©（株）ナムコ

君が使っているコンボは本当に減るのかな？
今回はどのコンボが一番減るのか徹底検証だ！

TEXT：ハメヨ
情報提供：Jurio、堂[illegible]、[illegible]

「デスコン」って？

「デスコン」とは相手の体力を一気に奪えるコンボのこと。左ページに比較的使用頻度の高い始動技から最も減るであろうコンボと、一般的に良く使われているコンボ、そしてそれらのダメージをまとめてみたので、比較してみてほしい。一口にデスコンと言っても必ずしも難度が低く、お手軽に相手の体力を奪えるものというわけではないということがわかってもらえるはずだ。

始動技に関しては実戦においてヒットさせやすいものを中心に集めてみた。ただ、ベクのウイングブレードなどのように、浮きが高くてコンボを入れやすくても、ヒットさせにくいものなどは省かせてもらった。また、ダメージは高くても極端に難度の高いものや、距離やヒットした位置によって安定しづらいものに関しても一部省略してある。

コンボ要員最強はミシェール!?

タッグコンボでのコンボ要員と言えば、ブルースや仁などが真っ先に挙げられる。しかし、彼らよりも実際はミシェールのほうが優秀という事実が発覚した。例えば風神拳からのデスコンなら、**風神拳(チェンジ)~疾歩掌拳×3~虎身肘×2~虎身連攻**でダメージは84。この減りの秘密は疾歩掌拳にある。LPを刻むような感覚で入るのに、実際のダメージはブルースの膝1発目を連続で入れているのと変わらないという強さ。

これを利用した強力なコンボもある。カズヤの右踵落としをしゃがみ状態のシャオユウにヒットさせたあとに、しゃがんでから魔神拳を出せばクリーンヒットする。ここから風神拳でチェンジして疾歩掌拳からのコンボを叩きこめば、怒り状態でなくとも一発でKOさせることができるぞ。

カスヤの右踵落としが、しゃがみ状態のシャオユウにヒット！

そのあと、しゃがんでからの魔神拳を最速で入力すればクリーンヒットする。

ここから風神拳を叩きこんで、ミシェールにチェンジだ。これで一発KO！

ビームから大ダメージ!?

デビルのインフェルノ(●●)ヒットからちょっと変わったコンボがあるので紹介しよう。巌竜がパートナーであること、また相手キャラはジャック系であることが条件だ。

まずビームをヒットさせたら素早く巌竜にチェンジ。ここで八双飛びを出せば、相手の自動反撃をさばける。ここからサバ折りシザース~右アッパー×3~もろ手ハンマー(2ヒット)を叩き込めばOK。これで116ものダメージを与えることができるぞ。

ここで、「ブライアンのバリングで相手の右パンチをさばいて、そこからの側面コンボを入れればもっと減るのでは？」と考える読者もいると思う。しかし、残念ながら相手の3発の攻撃中、2発目だけが右パンチなので、実戦で狙うのはほとんど無理そうだ。なお、さばくこと自体は、ロウやベクでも可能。

ガンジャックにデビルのビームがヒットしたら、素早く巌竜にチェンジして……

ここで八双飛びを出せばガンジャックの自動反撃をさばける

追い打ちで相手の体力をごっそり奪う。チェンジ際などに対して狙うといいぞ。

インフォメーション BOOSTER

対ノーマルキャラ おすすめデスコン表

キャラ	始動技	おすすめデスコン	ダメージ	一般的に使用頻度の高いコンボ	ダメージ
仁	最速風神拳	最速風神拳～羅刹門･壱	73	羅刹門･弐～胴抜き	66
	C鬼鐘楼	羅刹門･壱～胴抜き	77	逆突き～羅刹門･壱	68
	最速奈落払い	鬼鐘楼～踵切り	47	白鷺遊舞3発～胴抜き	45
平八	最速風神拳	最速風神拳～LP～奈落払い2発雷神拳	71	ワンツー～奈落払い2発雷神拳	56
	C観音砕	左移動～左アッパー～奈落払い2発踵切り1発～破砕蹴	61+20(25)	奈落払い3発雷神拳～瓦割り	76
カズヤ	風神拳	風神拳～LP～踵落とし	63	ワンツー～風神拳	47
	ダブルアッパー	風神拳～踵切り	61	ワンツー～風神拳	49
デビル	風神拳	風神拳～LP～踵落とし	63	RK	49
	ダブルアッパー	ダブルアッパー～RK	51	RK	47
シャオユウ	虎尾脚	上歩掌拳～背向けRP×2～背身撃2発止め～双壁掌	63	上歩掌拳～背向けRP～背身撃2発～双壁掌	58
	挑打連掌	前入れLP～上歩掌拳～背向けRP×2～振り向きLK	51	雀連砲～双壁掌	47
	後転跳弓脚	背向けRP×3～背身撃2発～双壁掌	72	大ジャンプRK～LP～双壁掌	66
準	圧勁	刈脚1発白鷺遊舞	58	白鷺遊舞3発～白鷺下段脚	55
	右アッパー	小ジャンプRK～白露3発～白鷺下段脚	61	白鷺遊舞3発～白鷺下段脚	48
	鬼殺し	圧勁～白鷺遊舞	57	ジャンプRK～白鷺下段脚	53
ポール	ライジングトゥーキック	前入れRK～三宝龍･上段	58	LP×4～崩拳	39
	震月	RP～前入れLP～トゥースマッシュ～あびせ蹴り	36+16(20)	LP～双飛天脚	39
ファラン	プラズマブレード	左半月蹴り～ワンツー～Fクラッカー～チェンジスライディング	64+13(17)	セットアップ～Fレフトジャブ～エアファング	58
	ライジングブレード	左半月蹴り～ワンツー～Fクラッカー～チェンジスライディング	67+13(17)	ローリングライトキック	66
	ライトヒールランス	セットアップ～Fレフトジャブ～Fクラッカー～チェンジスライディング	52+13(17)	セットアップ～Fレフトジャブ～ワンツーラウンドキック	57
ペク	右アッパー	左アッパー～ワンツーフラミンゴ～RP～アルバトロス2発	48	ワンツーフラミンゴ×3～ブレイクニードル2発	42
ミシェール	大纒崩捶	疾歩掌拳×4～虎身肘～虎身連攻	94	虎身肘×4～虎身連攻	71
	虎双連腿	疾歩掌拳×4～虎身肘～虎身連攻	93	崩捶上段脚～虎身肘～疾歩掌拳～虎身肘～虎身連攻	84
ジュリア	大纒崩捶	シットジャブ～後掃穿弓腿～紅蘭妃崩肘	78	虎身肘×3～疾歩連肘	71
	C雲閉日月把	大ジャンプRK～虎身肘×3～疾歩連肘	93	大ジャンプRK～虎身肘×2～疾歩連肘	88
ワン	挑領	レバー後ろ入れRP～虎蹲山挑領～合突き	45+22(28)	LP～虎蹲山挑領～合突き	40+22(28)
	蒼天砲	迅脚前掃連腿	53	LP×2～虎蹲山挑領	41
レイ	ライジングトゥーキック	狼牙2発～龍声4発虎の構え～虎掃腿	54	LP～龍声4発虎の構え～虎掃腿	40
	後掃腿	左アッパー～綜爪牙1発～龍声4発虎の構え～虎掃腿	52	巻暫連脚	40
	背身下掃打	振り向き下RP～RP～龍声4発虎の構え～虎掃腿	45	振り向いてから巻暫連脚	33
ロウ	ライジングトゥーキック	ドラゴンサマー～ドラゴンラッシュ	62	フラッシュワンツー～ドラゴンラッシュ	50
	CSストレートLサマー	ドラゴンサマー～ステップインミドルキック	72	前入れRK～ドラゴンラッシュ	70
リー	ライジングトゥーキック	リーサマー～ミストキックコンビネーション	58	左アッパー～Tファング1発～Tファング3発	40
	ブレイジングキック	大ジャンプRK～LP～シュレッダー上段	73	大ジャンプRK～Tファング1発～ミストウルフコンビネーション	68
ニーナ	右アッパー	アッパーストレート×2～双掌破	54	アッパーストレート～アサルトコンボ	50
	ディバインキャノン	RK～RP～アサルトコンボ	65	カタパルトキック～R&B～ファールキック	61
アンナ	Cアガペイトアロー	アガペイトアロー～LP～アガペイトアロー～ワンツー～双掌破	79	アガペイトアロー～アッパーストレート～Tラウンドコンボ3発	78
	サマーソルトキック	アッパーストレート～アガペイトアロー～Tラッシュコンボ1、2、4発目	62	逆ワンツー～アガペイトアロー～レフトロー&ライトハイキック	57
キング	ライジングトゥーキック	RストレートLアッパー～トゥースマッシュ～アリキックスピニングスマッシュ	48	RL～ブルータルサイクロン	44
アーマーキング	アッパー掌底	アッパー掌底～アッパー掌底～フラッシングエルボー	63	LP×2～アッパー掌底～ロードロップキック	51
ロジャー	アニマルスイープ	シットジャブ～前入れLP～アニマルアッパーカット	51	シットジャブ～アニマルスマッシュ	32
クマ	Cベアヘブンキャノン	前入れRP×2～ベアシザース	67	前入れLP～ベアシザース	57
	熊鬼神拳	ビッグベアアタック～前入れLP～前入れRP～ベアシザース	68	大ジャンプRK～前入れLP～熊鬼神拳	58
GJ&J2	バイオレンスアッパー	左始動アッパーラッシュ3発～メルトダウン	50	RP×2～パワーシザース	36
巌竜	塩まき	右アッパー～閻魔突っ張り3発～送り出し	53	右アッパー～閻魔張り手2発～送り出し	49
	雷張り手	トゥースマッシュ～シットジャブ～ちゃぶ台返し	40	トゥースマッシュ～もろ手ハンマー	38
	極悪張り手	右移動～RP×3～雷張り手～ちゃぶ台返し	39+16(21)	四股クエイク	52(62)
ブライアン	フライングヒール	前入れRP～クイックソバット～マッハパンチ	63	ストマックブロー～スナイパーソバットコンボ	61
	リフトアッパー	両キック～クイックソバット～マッハパンチ	70	クイックソバット～ワンツー～マッハパンチ	63
	アトミックブロー	クイックソバット～マッハパンチ	76	スラッシュコンビネーションB	70
ブルース	ライジングトゥーキック	RP、LK～トリプルニーコンボ	60	ライジングコンビネーション3発～ワンツーハイキック	57
	ニーランチャー	左移動LP～ショートアッパー～ダブルニー～トリプルニーコンボ	81	大ジャンプRK～トリプルニーコンボ	77
	Cバックハンドブロー	前入れRK～トリプルニーコンボ	73	ダブルニー1発～トリプルニーコンボ	72
吉光	右アッパー	右アッパー～卍葛1、3、5発目～卍葛1発目～LK	59	卍葛1、2発目～卍葛1、2、4発～LK	57
州光	右アッパー	卍葛1、2発目～卍葛1、2、5発目～LK	57	卍葛2発目～LK	42
	昇り葛	卍葛1、2、4発目～卍葛1、2、5発目～唸り勾玉	72	卍葛1、2発目～卍葛1、2、5発目～唸り勾玉	67
オーガ	クナイ駆け	右ローキック～スネークブレード2発	45	ハンマーヒール	41
	ライジングトゥーキック	ステップインエルボー～スネークブレード	52	RK	41
Tオーガ	ハリケーンミキサー	スピンテイル～ステップインエルボー～シットストレート(↓+RP)～ライトハンドスタッブ	73	スピンテイル～シットストレート(↓+RP)～ライトハンドスタッブ	65

※技名のアタマに「C」とあるものはカウンターヒット時を表す。※( )内の数値は相手寝っぱなし時に与えられるダメージ。※ダメージはPS2版調べ。ただし、仁の最速風神拳のダメージはアーケード版の数値30を採用。

インフォメーション BOOSTER

今回はスペースの都合で対通常キャラに絞らさせてもらったが、要望があれば、次回以降に大型キャラやキング、アーマーキング以上、ニーナ、アンナ以上、ブライアン以上、エディ以上などのキャラ限定コンボも紹介するかも？ また、対通常キャラに関しても「このコンボのほうがもっと減る！」なんていうのを発見した読者の方は編集部までご一報を。

全国ゲームセンターイベント準備会

先月からスタートした新企画「全国ゲームセンターイベント準備会」、頭文字を取って全国ゲイ準備会! って、これはよくないから単純に「準備会」にしよう、うん。というわけで、今月の「準備会」だけど、早速全国各地からイベント情報が飛び込んできたぞ。みんなで盛り上がりに行こうぜ!!

「鉄拳TT」 Far East Championship 開催!!

3月に来日して日本人プレイヤーを震撼させた韓国の雄、チャン=イクス氏ら3名が再度やってくる!! 彼らの来日は8月16日〜20日までの5日間。これに合わせて日本各地から精鋭を集めるため、全国のナムコ店舗で予選大会Far East Championship」が開催されている。そして韓国の3人を交えた決戦トーナメントが8月20日に「PLAYMAX新宿店」にて開催される。

【スケジュール】(PB=プラボ、NL=ナムコランド、PC=プレイシティキャロット)

●8/4 PB上尾(代表4名選考)、8/6 NLサンペデック・PB中川・伊勢崎NL・PB五日市(以上3名)・PLAYMAX新宿(2名)、8/12 PB花見川(1名)、8/13 PB名古屋(3名)、8/17 PB春日部(3名)、8/18 PC早稲田(3名)。NLアピタ富山東は2名を選出。

なお、8月18日にはPC新宿およびPC田町にて「日韓親善組み手」等、19日にはPC巣鴨にて前夜祭として「鉄拳TT開発者を招いてのトークショー」および韓国選手が集合しての「親善組み手」などが開催される。

●〔決勝大会〕8月20日 PLAYMAX新宿店

【お問い合わせ先】

PLAYMAX新宿店 担当・佐野
TEL:03-3342-3071

愛知・ユーファクトリー「K.O.F2000」グループ店舗大会開催!

愛知県・三河地区でお馴染みのユーファクトリー(UF)グループが全店舗で「KOF2000」の大会を開催する。県内のグループ店舗7店で予選大会を開催、そして8月26日にUF岡崎店で決勝大会が行なわれる。愛知県はもちろん近隣県のプレイヤーが一堂に会する大規模なイベントになりそうだぞ。

【主なルール】

●各予選大会で3位までに入賞すると決勝大会へ ●複数の予選大会への参加は可能、すでに入賞している場合は不可 ●参加費無料

【お問い合わせ先】

ユーファクトリー 豊明店 0562-92-9262 担当・大鷹まで
株式会社総商 ホームページアドレス
http://www.sosho.ne.jp

「K.O.F2000」UFグループ店舗大会

開催店舗	住所	連絡先
予選9/2(土) 21:00〜		
UF 幸田店	額田郡幸田町大字深溝字西池田2-3	0564-62-9333
UF 豊田店	豊田市十塚町5-25-1	0565-35-4111
UF 安城店	安城市住吉町丸田24-6	0566-96-0700
予選9/3(日) 15:00〜		
UF 豊橋店	豊橋市新栄町字鳥畷4-1	0532-33-0666
予選9/9(土) 21:00〜		
UF 西尾店	西尾市山下町八幡山67	0563-54-7333
U LABO 岡崎店	岡崎市井田西町3-5	0564-28-1800
予選9/10(日)14:00〜		
UF 豊明店	豊明市三崎町丸の内1-7	0562-92-9262
決勝9/16(土)21:00〜		
UF 岡崎店	愛知県岡崎市井田西町17-4	0564-26-0333

【その他のイベント】

また、UF豊明店では8月中に「スーパーストリートファイターⅡX」「ギルティギアゼクス」の大会を予定している。

【ユーファクトリー豊明店 ゲームイベント予定】

●8/5(土)20:00〜 「スーパーストリートファイターⅡX」大会
●8/20(日)15:00〜 「ギルティギア ゼクス」大会
いずれも参加費無料
※このほか、週毎に最新作から懐かしめまで、2D格闘を中心にしたゲーム大会を開催している。

第6回 GCN杯「THE KING OF FIGHTERS 2000」大会開催決定!!

GCNの秋季大会タイトルが、真夏の風物詩「THE KING OF FIGHTERS 2000」に決定した。予選大会は8月13日にスタート、まだ未確定だが関東一円を中心に10舗以上で繰り広げられる予定だ。そして各店の上位3名が10月29日にゲームラビリンスWINGでの決勝大会へと進めるのだ。大会ルールも決定しているから、後は予選のスタートへ備えておこう。なお、予選大会の開催日程は下記リストから変更になる可能性もあるので、開催時間と合わせて事前に各店舗に確認しよう。

【主なルール】

●1対1による個人戦 ●メインキャラ3人固定(先鋒・中堅・大将の順番は自由) ●ストライカーも固定(ストライカー、アナザーストライカーの選択は自由) ●その他はデフォルト設定 ●各予選大会の上位3名が決勝進出

【大会についてのお問い合わせ】

ゲームラビリンスWING店 担当:和澄 03-3936-7665

第6回GCN杯「THE KING OF FIGHTERS 2000」大会

予選大会		
8/13(日)	ゲームインみとや三河島店(開催予定)	03-3806-0019
9/3(日)	アミューズメントエース	047-475-8918
9/10(日)	ニューヨーク大船店	0467-44-0027
9/15(祝)	ゲームフォーラム21	0424-76-5657
9/17(日)	BET,50	03-3203-5254
9/24(日)	MOM西葛西店	03-3675-8737
10/1(日)	ピア21	042-347-3008
10/8(日)	NEWTON	03-3558-9766
10/15(日)	ファンファン秋葉原店	03-3861-6520
10/22(日)	ゲームセンターB1	0471-44-5597
10/28(土)	ゲームラビリンスWING店(兼 前夜祭)	03-3936-7665
決勝大会		
10/29(日)	ゲームラビリンスWING店	03-3936-7665

アルカデ・ニュース速報!!「GUILTYGEAR X CHAMPIONSHIP -Sammy's Cup-」全国大会開催決定!!

今もっとも熱いゲーム「GUILTYGEAR X」。全国各地で対戦が盛り上がっているであろう。そんなGGXプレイヤーに朗報! 発売直後だというのに早くもイベント情報が飛び込んできたぞ。しかも北海道から九州まで全国のゲームセンターで予選大会が行なわれる真の日本一決定戦だ。早いところでは8月からスタートするぞ。本誌163ページに緊急速報が載ってるから、詳細はそこで確認してくれ!!

当コーナーでは店舗からの情報を募集しています。店名、住所、電話番号、イベント名、開催日時、イベント内容等を明記の上、「全国ゲームセンターイベント準備会」宛にお送り下さい。なお、折り返しご連絡させて頂くことがありますので、窓口となる担当者名を必ず記入して下さい。E-mailによる申し込みも大歓迎です。(lccation@arcadiamagazine.com)

ゲームセンターイベントリスト

宮城県

★プレイランドエフワン
仙台市青葉区中央2-6-6 タベイビルB1F
022-261-5782
8/9(wed)14:00～　ミスタードリラー ファイナルバトル素潜り王決定戦「空気のなくなる日」　◆夏といえば海!!　そして素潜り!?　というわけでどれだけ長い間潜っていられるかのタイムアタックやっちゃいます!　素潜り名人求む!!
8/10(thu)14:00～　ヴァンパイアセイヴァー大会最強決定戦　◆まだまだ熱いこのゲーム、大会やっちゃいます。スピード3・3本制!!　電話エントリー可能!!　強者よ、集え!!
8/20(sun)14:00～　KOF2000「一戦いっとく?」対戦大会(仮称)　◆入荷前に告知しちゃってますが、毎年恒例なんで当然やります!　エントリー待ってます!
8/27(sun)14:00～　ギルティギア ゼクス・ファースト トーナメント(予定)　◆新たな伝説がまた一つ……、始まる予定で準備中!!　無事入荷してねー!!　強者求む!!

東京都

★ツインスター・ジオス セガ
新宿区神楽坂2ー11 第二カグラヒルズ1F
03-3260-7253
8/20(sun)14:00～　オラタンVer.5.66大会 オペレーション・ツインスター　◆東京南、伝説のイベントチームが復活!熱く燃える大会にするぞ!参加費100円。担当:古川

★大久保アルファステーション
新宿区百人町2-17-2アルファビル　03-5330-8595
8/13(sun)16:00～　K.O.F.2000ゲーム大会　◆参加費無料、上位入賞者には記念品も。
8/27(sun)16:00～　ギルティギアゼクスゲーム大会　◆参加費無料、上位入賞者には記念品も。

★ゲームセンターポパイ
足立区綾瀬4-9-31　03-3620-4873
8/12(sat)15:00～　K.O.F2000大会　◆参加費200円で、同額分のメダルをバック。トーナメント方式。

千葉県

★八千代プレイランドカーニバル
八千代市八千代台東1-6-17　047-485-2235
8/6(sun)16:00～　ギルティギア ゼクス大会　◆参加費無料
8/13(sun)16:00～　K.O.F2000大会　◆参加費無料
8/20(sun)16:00～　ギルティギア ゼクス大会　◆参加費無料
8/26(sat)9:00～　ゲームの日　◆1時間300円でフリープレイ。13時まで。
8/27(sun)16:00～　K.O.F2000大会　◆参加費無料

★ゲーム イン ダイエー
市川市南八幡4-1-3 駅南ビルB1F　047-376-9764
8/19(sat)15:00～　D.D.R.3rd MIXエディット大会　◆お店で用意したエディット(譜面)を初見でスコアを競う大会です。
8/31(thu)15:00～　オラタンVer.5.66大会　◆トーナメント方式です。

埼玉県

★ガリバー熊谷店
熊谷市筑波2-49 熊谷駅前ビル1F&B1F
8/27(sun)18:00～　第19回オラタンVer.5.66大会　◆シングルマッチ。自前のVMを持ってエントリーしよう。

神奈川県

★スーパーシティ
横浜市西区南幸1-14-1　045-320-0910
8/27(sun)13:00～　スーパーシティ鉄拳大会　◆恒例の鉄拳トーナメント。

★セガ・パソピアート横浜
横浜市西区南幸1-5-24太洋ビル1F
045-311-8324　http://www.nona.dti.ne.jp/~pasopi/
8/6(sun)13:00～　VF3tb第4回パソピ杯　◆3on3のトーナメント戦。
8/12(sat)　時間未定　FV2第2回パソピ杯　◆シングル又はチームによるトーナメント。
8/20(sun)13:00～　オラタンver.5.66第2回パソピ杯　◆シングル戦によるトーナメント。
8/27(sun)13:00～　KOF2000第1回パソピ杯　◆シングル戦によるトーナメント。

★セブンアイランド
横浜市西区南幸1-5-29　045-314-2205
8/20(sun)18:00～　KOF2000大会　◆トーナメント勝ち抜き戦。

長野県

★夢空間ファンタジー
茅野市5-2730　0266-72-5339
8/5(sat)21:00～　対戦台フリープレイでつよくなろう(仮)　◆フリープレイです。ゲームは「ギルティギア ゼクス」「スパIIX」です。
8/6(sun)13:00～　対戦台フリープレイで～(昼の部)
8/12(sat)21:00～　夏降霊のフリープレイ　◆対戦台フリープレイです。ゲームは「ヴァンパイアセイヴァー」「カプコンVS.SNK」です。おもいっきりどうぞ!
8/13(sun)13:00～　夏降霊のフリープレイ(昼の部)

★プレイシティキャロット松本店
松本市中央1-3-7 セントラルビルB1F
0263-35-6744
8月中　ミスタードリラー2 ゲーム大会
8月中　K.O.F2000ゲーム大会
8月中　ギルティギア ゼクスゲーム大会　◆どの大会も参加費無料です。

愛知県

★ゲームプラザ トンガ王国
名古屋市則武1-16-8
052-452-0304
8/6(sun)14:00～　ティンクルスタースプライツ大会　◆初心者からハイレベルまで、幅広い対戦大会です。ぜひエントリーしてくださいね。

滋賀県

★ゲームステーション パロ草津店
草津市大路1-14-1　077-567-2276
8/6(sun)15:00～　ストリートファイターZERO3
8/20(sun)15:00～　第10回DEAD OR ALIVE2 MILLENNIUM
8/27(sun)15:00～　K.O.F.2000(予定)
◆すべてシングル戦です。参加申し込みは13:00から、参加費は無料です。

★遊ingポイントセオラ
草津市大路1-7-12　077-562-0428
8/27(sun)16:30～　オラタン5.66大会　◆毎月好例の大会です。5.66もやりますよ!!

九州地区

★PLABO浦上店
長崎県長崎市中園町6-23　095-848-2223
8/6(sun)14:00～　マーヴルvsカプコン2大会　◆参加料100円。
8/13(sun)14:00～　ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産大会　◆久々の大会!　今のうちに練習だ!　参加料100円。
8/20(sun)14:00～　ギルティギアゼクス大会　◆コスプレで来店された方は参加費無料です。参加料100円。
8/27(sun)14:00～　鉄拳TT大会　◆毎月恒例。エキビジョンマッチ有り。参加費100円。

「第2回VFRビートライブCUP」へ向け 予選会開催中!!

「バーチャファイター3tb」が盛り上がっている全国のゲームセンターが連携して開催している継続イベントがVirtua Fighter Relationshipだ。そして参加プレイヤーの中で最強を……、というより日本最強を決める全国大会が「VFRビートライブCUP」である。その2回目は9月23日(予定)と目前に迫っていることもあり、全国各地の予選は熾烈を極めている。ビートライブCUPへの一般出場&推薦枠を争うポイントランキング戦、これからのスケジュールを紹介する。

【VFRポイントランキング戦スケジュール】
北東北エリア 8/5(土)23:00～
　アミューズメントスタジアム(岩手) 0198-22-6831
南東北エリア 8/19(土)20:00～
　プレイランドエフワン(宮城) 022-261-5782
関西エリア　8/27(日)18:00～
　ニューマンモス(京都) 075-982-1009
九州エリア　8/12(日)19:00～
　ゲームランドグリーン(福岡) 092-482-8293
[VFRホームページ]
http://www.beat-tribe.com/vfr/

ナムコWT京都で「ストZERO3」世界大会開催!?

先月号でお伝えした「ナムコワンダータワー京都店杯・ストZERO3全国大会」の決勝大会がいよいよ8月13日に迫った。厳しい予選を勝ち抜いてきた猛者達のハイレベルな闘いが行なわれるのは想像に難くないが、とある筋からの情報によると、この決勝大会にはまだ見ぬ刺客が襲撃してくるようなのだ。その刺客とは、ZERO3全米チャンピオン軍団!　全国大会がアッという間に世界大会に様変わりしそうな気配だぞ。あくまでウワサなので、真偽のほどはホームページを見て欲しい。

●ナムコワンダータワー京都:
http://www1.odn.ne.jp/wt-kyoto/
●CAPCOM USA公認オフィシャルサイト:
http://www.shoryuken.com

ビートライブ週末恒例!! ゲームイベント情報

有名プレイヤーを輩出する名門といえば、東京・町田の「ビートライブ」。あまたのプレイヤー達が毎夜毎晩熱い戦いを繰り広げている。そんなビートライブの週末は、当然のことながらイベントが目白押し!　名門独特のノリで行なわれるイベントを体験しにいこう!!

ビートライブ8月イベントスケジュール

実施日	開催時間	タイトル
8/5(土)	19:00～	ストリートファイターIII 3rd STRIKE Ranking Battle Vol.4
8/6(日)	14:00～	第9回 ソウルキャリバー 3on3
8/13(日)	14:00～	第6回 ストリートファイターIII 3rd STRIKE 3on3
8/19(土)	19:00～	ストリートファイターIII 3rd STRIKE Ranking Battle Vol.5
8/20(日)	14:00～	ギルティギア ゼクス大会 (変更の可能性有り)
8/27(日)	8:00～	2000東京ベイエリアカップ (VFR・ポイントランキング戦)

【その他のイベント】
この他にも毎週木曜日にストIII 3rd 、金曜日にはソウルキャリバーのフリープレイイベントを開催している。どちらも 20:00 から閉店まで¥400でフリープレイだ。

【所在地&問い合わせ先】
東京都町田市森野1-37-8 今村ビルB1（小田急線・JR町田駅）
電話番号 :042-710-0508　担当・根岸／山岸
HomePage　http://www.beat-tribe.com
E-Mail　info@beat-tribe.com

Perfect Step Sound Party 2000 AGAIN (第5回 RCA杯)開催!!

「ビートマニアシリーズ」を多数使用した見応えたっぷりのイベントが2日間に渡って東京レジャーランド(晴海)で開催される。
使用ゲームは、この夏に4thの発売が決定した「ダンスダンスレボリューション」、「ビートマニアIIDX」、「ギターフリークス」、「ドラムマニア」など。強者どもを一堂に集めようというこのイベント、エキシビジョンも多数織り混ぜられる予定なので、各種音ゲーマーのハイレベルなプレイを目の当たりにできる絶好の機会だろう。
出場希望者は、主催者のホームページからエントリーできるぞ。また、ルールや規定の詳細は未定の部分もあるが、随時ホームページに掲載されていくのでチェックしてみよう。

【使用ゲームと種目】
●ダンスダンスレボリューション
（シングル、ダブル、パフォーマンス等）
●ビートマニアIIDX（シングル、ダブル等）
●ギターフリークス（スコアアタック、パフォーマンス）
●ドラムマニア（スコアアタック）
●Mr.ドリラー(未定)など

【日時・会場】
8月17日(木)10時～18時、18日(金)10～16時　※時間は予定
晴海レジャーランド（晴海）　※行き方はホームページに掲載

【参加費】 1部門300円、但しドリラーは200円

【問い合わせ先】 担当者・YsK-与作
http://ore.to/~yosaku/RCA/pssp2kA/pssp2kaindex.htm
問い合わせはホームページ上BBSで受け付けています。

ゲー事典　もちろん店舗ではなく、ファン主催のゲームイベントに関する情報も募集しています。アーケードゲームに関するイベントを告知したい!!　ということであればジャンルは問いません。みんなでアーケードゲーム業界を盛り上げていきましょう!!

初心者にやさしい PCB ARCADE SHOP マニアにうれしい

新作ゲーム予約受付中！
CAPCOM Vs. SNK
ガンスパイク

基板高額買取り中!!
コントロールボックスや筐体の買取りも行っています。

通信販売でご購入された方には在庫リストを定期的に送付しております。ご希望の方はお電話での受付もしておりますので、お問い合わせ下さい。

—— カプコン ——
グレート魔法大作戦 28,000
SPAWN (NAOMIソフト) 2,000
★CP SYSTEM III★
ジョジョの奇妙な冒険（ソフト） 2,000
ストリートファイターIII（ソフト） 1,000
ストリートファイターIII 2nd IMPACT（ソフト） 2,000
★CP SYSTEM II★
CPSIIマザーボード 8,000
D&Dタワーオブドゥーム（ソフト） 15,000
X－MEN（ソフト） 3,000
ヴァンパイア（ソフト） 3,000
ヴァンパイアハンター2（ソフト） 6,000
カプコンスポーツクラブ（ソフト） 45,000
クイズなないろドリームス（ソフト） 2,000
ストリートファイターZERO（ソフト） 1,000
★その他のシステム★
1943 7,000
F－1ドリーム 3,000
エグゼドエグゼス（C） 12,000
ガンスモーク 18,000
ストライダー飛竜 15,000
ストリートファイター2 8,000
セクションZ 22,000
ソンソン 8,000
大魔界村 45,000
バルガス（C） 3,000
ファイナルファイト 20,000
魔界村 25,000
魔界村（C） 15,000
ロックマン ザ・パワーバトル 7,000
—— ナムコ ——
ブレイブブレイド 78,000
アウトフォクシーズ 25,000
クラックス 8,000
源平討魔伝 20,000
コズモギャングザパズル 3,000
コズモギャングザビデオ 5,000
スーパーワールドコート 3,000
スーパーワールドスタジアム'95 2,000
雀神伝説 5,000
ショックトルーパーズ 7,000
ショックトルーパーズ2ndスカッド 10,000
ジョイジョイキッド 2,000
ステークスウィナー 500
ステークスウィナー2 500
スラッシュラリー 2,000
ソニックウイングス2 3,000
ソニックウイングス3 7,000
ダンクドリーム 5,000
超人学園ゴウカイザー 5,000
痛快GANGAN行進曲 1,000
ティンクルスタースプライツ 12,000
得点王 500
得点王2 500
トップハンター 4,000
ニンジャコマンドー 8,000
ニンジャマスターズ覇王忍法帳 8,000
ネオ・ドリフトアウト 8,000
バーニングファイト 1,000
バカ殿様麻雀漫遊記 5,000
パズルdeポン！ 5,000
パニックボンバー 1,000
パワースパイクスII 1,000
ビッグトーナメントゴルフ 15,000
ビューポイント 5,000
ファイターズヒストリーダイナマイト 3,000
ファイトフィーバー 15,000
ファイヤースープレックス 500
ブレイカーズ 7,000
ベースボールスターズ プロフェッショナル 1,000
麻雀狂列伝 3,000
マジカルドロップ2 1,000
マジカルドロップ3 5,000
マネーアイドル エクスチェンジャー 6,000
ちびまる子ちゃん まる子デラックスクイズ 4,000
みなさんのおかげさまです 大スゴロク大■ 5,000
ミューテーションネイション 2,000
ライディングヒーロー 1,000
格闘野球リーグマン 25,000
クイズF1ワンツーフィニッシュ 1,000
ぐっすんおよよ 2,000
四川省 2,000
スパルタンX（海外） 5,000
パーフェクト・ソルジャーズ 10,000
ファイアーバレル 20,000
フック 18,000
魔法警備隊ガンホーキ 8,000
ムーンパトロール 25,000
メジャータイトル2 5,000
—— バンプレスト ——
ウルトラマン倶楽部 6,000
スーパースラムズ 20,000
超時空要塞マクロス 15,000
バンバンボール 10,000
マジンガーZ 18,000
—— カネコ ——
線脳 12,000
ギャルズパニックS 30,000
パニックストリート 10,000
ギャルズパニック2スペシャルエディション 8,000
ギャルズパニック3 13,000
—— セガ ——
全日本プロレス ジャイアントグラム（ソフト） 1,000
★MODEL 3★
バーチャファイター3（PCB） 1,000
バーチャファイター3tb（PCB） 2,000
★MODEL 2★
ファイティングバイパーズ（PCB） 12,000
★ST－V★
ST-Vマザー 20,000
GROOVE ON FIGHT（ソフト） 4,000
サクラ大戦 花組対戦コラムス（ソフト） 100
サンドアール（ソフト） 1,000
シーバスフィッシング（ソフト） 3,000
対戦タントアール サシッす!!（ソフト） 1,000
デカスリート（ソフト） 500
バーチャファイターキッズ（ソフト） 20
バーチャル麻雀（ソフト） 500
ツインコブラ 18,000
特殊部隊UAG 18,000
バーディーキング2 10,000
ハットトリックヒーロー'93 10,000
フェアリーランドストーリー 42,000
プリルラ 25,000
ぺんぺろぺえ 32,000
ライディングファイト 20,000
ルナーク（サブ） 7,000
—— ライジング ——
バトルガレッガ 12,000
疾風魔法大作戦 6,000
魔法大作戦 20,000
—— 日本物産 ——
UFOロボダンガー 16,000
ギャリバン 28,000
テラクレスタ 10,000
妖魔忍法帳 12,000
—— 彩京 ——
ロードランナー ディグ・ザ・ファイトVer. B 35,000
ガンバード 10,000
堕落天使 35,000
バトルクロード 12,000
—— データイースト ——
アクトフェンサー 6,000
ウルフファング 7,000
カーアクション（バーニンラバー コピー） 10,000
スタジアムヒーロー 3,000
ダンクドリーム'95 10,000
デスブレイド 8,000
トライアウト 2,000
ハンバーガー（C） 25,000
ファイティングファンタジー 10,000
ラストミッション 10,000
リバレーション 6,000
ワールドカップバレー'95 5,000
—— ジャレコ ——
E. D. F. 6,000
シティコネクション 38,000
テトリスプラス2 6,000
プレミアムサッカー 5,000
マンハッタン24分署 8,000
ラビリンスランナー 30,000
リングの王者 3,000
ロードファイター 8,000
ローラーゲームズ 4,000
ロックンロープ 16,000
—— UPL ——
NOVA2001 23,000
タスクフォースハリヤー 8,000
—— ビスコ ——
古今東西干支物語 3,000
女流将棋教室 20,000
ステッガー1 5,000
ストームブレード 25,000
ドリフトアウト 6,000
ドリフトアウト'94 10,000
ねらってチュー！ 6,000
五月陣戦 2,000
五月陣戦2 12,000
連珠貴族 3,000
—— アトラス ——
エスプレイド 28000
ブレイゾン 4000
—— テクノスジャパン ——
V' BALL 4,000
エキサイティングアワー 6,000
コンバットトライブス 2,000
西遊降魔録 7,000
ザインドスリーナ 12,000
レッスルフェスト 1,000
—— その他 ——
達人王 14,000
テキ・パキ 5,000
弾銃フィーバロン 10,000
ドンキーコング3 24,000
クイズ18禁 3,000
すくすく犬福 55,000
ハットリス 2,000
Mr.DO! ワイルドライト 15,000
リアルアンドフェイク（ソフト） 15,000
リアルブレイク 20,000
ルートX(ルート16ターボの(c) 38,000
ロジックプロ2 1,000
—— 麻雀・花札 ——
スーパーリアル麻雀VS 25,000
E雀さくら荘～空き部屋あります～ 30,000
スーパーリアル麻雀P5 4,000
スーパーリアル麻雀P7 6,000
スーパーリアル麻雀P7（サブ） 1,000
対戦ホットギミック 20,000
対戦ホットギミック快楽天 15,000
ラブリーポップ麻雀 雀々しましょ 5,000
VS雀士ブランニュースターズ（対戦） 10,000
VS雀士ブランニュースターズ（シングル） 12,000
アイドル雀士スーチーパイII 14,000
麻雀エンジェルキッス 14,000
流星雀士キララスター 14,000
E雀ハイスクール 42,000
アイドル麻雀放送局 1,000
お雀子クラブ 1,000
ギャルの告白 1,000
ジャンジャンパラダイス（レバー仕様） 17,000
スキャンダラス麻雀 1,000
制覇 1,000
セーラーウォーズ ■（BET式） 25,000
戦■麻雀 2,000
ときめき麻雀パラダイス 10,000
ときめき麻雀パラダイス～ドキドキ編～ 20,000
とってもE雀 3,000
トリプルウォーズ 4,000
七対子 5,000
ファイナルロマンス 4,000
ファイナルロマンス4（対戦ケーブル付） 25,000
ファイナルロマンス■ 7,000
まーじゃん4Pしましょ 2,000
麻雀革命 2,000
麻雀革命2プリンセスリーグ 3,000
麻雀学園2 5,000
麻雀学園祭 4,000

最新情報満載！トライホームページ http://www.try-inc.co.jp アミューズメントタワー情報もこちらでチェック！

スーパーワールドスタジアム'96 2,000
スーパーワールドスタジアム'■7 2,000
スカイキッド 20,000
ティンクルピット 5,000
ドラゴンセイバー 18,000
ニューラリーX 25,000
熱闘！激闘！クイズ島 1,500
爆突機銃艇 70,000
パック&パル 35,000
パックマニア 35,000
バラデューク 18,000
ピストル大名の冒険 30,000
ホッピングマッピー 60,000
マッハブレイカーズ 18,000
ローリングサンダー2 18,000
—— SNK ——
フリップショット（ソフト） 25,000
ネオジオカップ'98（ソフト） 8,000
MV1－A 18,000
MV1－B 20,000
MV1－F 14,000
MV4 19,000
★NEO－GEO★
2020年スーパーベースボール 1,000
ASOII 4,000
NAM－1975 5,000
アンドロデュノス 3,000
オーバートップ 12,000
オペレーションラグナロク 6,000
餓狼伝説3 500
ギャラクシーファイト 1,000
クイズキングオブファイターズ 1,000
クイズ大捜査線 2,000
月華の剣士 2,000
月華の剣士 第二幕 9,000
ゴーストパイロット 4,000
サイバーリップ 3,000
ザ・キング・オブ・ファイターズ 95 4,000
ザ・キング・オブ・ファイターズ 96 2,000
ザ・スーパースパイ 1,000
サッカーブロール 1,000
サムライスピリッツ天草降臨 2,000
ラギ 3,000
ラストリゾート 6,000
リアルバウト餓狼伝説 500
リアルバウト餓狼伝説2 3,000
リアルバウト餓狼伝説スペシャル 1,000
リーグボーリング 3,000
龍虎の拳 1,000
龍虎の拳2 1,000
ワールドヒーローズ 1,000
★その他のシステム★
怒（P無し） 5,000
ヴァンガード 20,000
オズマウォーズ 60,000
ギャングウォーズ 6,000
スカイソルジャー 10,000
パイオニアバルーン 78,000
バトルフィールド（P無し） 2,000
ハル21 15,000
ファンタジー 58,000
名人戦 3,000
—— テクモ ——
とんでモクライシス 15,000
ガズラー 12,000
ギャロップレーサー2 10,000
ギャロップレーサー3 10,000
クイズ DNAの反乱 1,000
クイズ がくえんパラダイス 2,000
上海真的武勇 20,000
スーパーハイインパクト 2,000
タンクバスターズ 8,000
テクモVゴールサッカー 3,000
でろーんでろでろ 1,000
能力向上委員会 2,000
ファイナルスターフォース 13,000
雷龍 10,000
リードアングル 12,000
ワールドカップ 500
—— アイレム ——
R－TYPE 15,000
アンダーカバーコップス 35,000
エックスマルチプライ 16,000
海底大戦争 32,000
プリクラ大作戦（ソフト） 2,000
プロ麻雀極S（ソフト） 2,000
マイフェアレディ（ソフト） 5,000
マルちゃんdeグー!!!（ソフト） 3,000
★その他のシステム★
カルテット2 20,000
コットン 8,000
ジャンプバグ 30,000
ティップタップ 10,000
テトリス 2,000
バーニングライバル 8,000
バンクパニック 7,000
フューチャースパイ 15,000
フリーキック 1,000
フリッキー 20,000
ホッパーロボ 20,000
ボナンザブラザーズ 15,000
レッスルウォー 5,000
ロボレス2001 18,000
—— セイブ開発 ——
サイオン 35,000
バイパー フェイズワン New Ver. 30,000
雷電II 15,000
—— タイトー ——
サイヴァリア(G-ネット) 130,000
RCでGo!(G-ネットソフトP付) 2,000
★F3 SYSTEM★
F3マザー 15,000
プチカラット（サブ） 1,500
ぽっぷんぽっぷ（サブ） 2,000
★その他のシステム★
ヴォルフィード 5,000
エンパイアシティ1931 15,000
黄金の城 25,000
キックアンドラン 3,000
究極タイガー 8,000
鮫！鮫！鮫！ 18,000
サンダーフォックス 12,000
スーパークイックス 3,000
タイムトンネル 100,000
達人 8,000
チャンピオンレスラー 2,000
ノーティボーイ 25,000
バルトリック 38,000
ビッグストライカー 6,000
ファンタズム 7,000
フィールドコンバット 18,000
プラスアルファ 27,000
モモコ120% 45,000
—— コナミ ——
グラディウスIV 38,000
ハイパービシバシチャンプ（P付） 80,000
★SYSTEM GX★
ウィニングスパイク 5,000
セクシーパロディウス 12,000
対戦とっかえだま 4,500
大好きッス 7,000
ドラグーンマイト 23,000
★その他のシステム★
G. I. JOE 35,000
X-MEN 20,000
アミダー（C） 6,000
究極戦隊ダダンダーン 28,000
グラディウスII 18,000
ゴルフィンググレイツ（Pなし） 1,000
ザ・シンプソンズ 22,000
ザ・ハスラー 5,000
サプライズアタック 3,000
サンセットライダーズ 28,000
シティーボンバー 15,000
少林寺への道 6,000
スーパーコブラ(海外) 20,000
スクランブル（C） 6,000
スクランブル（海外） 8,000
ストラテジーX（C） 8,000
ゼクセクス 22,000
タイムパイロット 8,000
タイムパイロット（C） 3,000
ツタンカーム（C） 4,000
トライゴン 14,000
ハイパーオリンピック 7,000
ファイナライザー 15,000
プーヤン（C） 12,000
VIVID DOLLS（ソフト） 3,000
イレブンビート（ソフト） 500
カンガルー 12,000
キャノンダンサー 25,000
究極のオセロ 8,000
クイズ激烈スクランブル 3,000
グランドストライカー 2,000
サボテンボンバーズ 8,000
サンダーフォースAC 8,000
サンドスコーピオン 12,000
三刻志 10,000
スーパーイーグルショット 2,000
スーパーオセロ 5,000
スーパー上海 6,000
スターソルジャー バニッシングアース（ソフト） 5,000
セルフィーナ 8,000
チャタンヤラクーシャンク 48,000
チャンピオンベースボールPart2 10,000
ノストラダムス 20,000
ハイパーデュエル 10,000
バルーンブラザース 3,000
バルキューブ 2,000
碑若II 仇討外伝 2,000
ブラックホール 15,000
プリメーラ 5,000
ブレイジングトルネード（海外） 3,000
ホールランド 25,000
ぽんぽこ 30,000
もうぢゃ 3,000
麻雀学園祭2 28,000
麻雀キャンパスハンティング 2,000
麻雀狂時代 1,000
麻雀激写(BET式) 10,000
麻雀殺人事件 15,000
麻雀刺客（2コネ） 12,000
麻雀スーパー（禁）版 13,000
麻雀大予言 1,000
麻雀 同級生 3,000
麻雀ねるとん牌鯨団 1,000
■雀念力手 8,000
麻雀ファンクラブ 1,000
麻雀放送局 本番中 10,000
麻雀恋愛倶楽部 3,000
麓雀 2,000
★花札★
スーパー華パラダイス 3,000
華をやらねば 2,000
華弥生 3,000

その他の新作ゲームも予約受付中です。

在庫・価格は常に変動いたします。ご注文の際は必ず事前にお問い合わせ下さい。

クレジットカード取扱中
JCB・VISA・オリコ・NICOS・マスターカードもご利用頂けます。ファーストクレジット（3~60回）も取扱中。通販でのクレジットもご利用できます。

集え！ゲームの聖地へ！ Tel. 03-5295-2345
ゲームセンター **トライアミューズメントタワー**

コントロールボックス・筐体

シグマ電子 新製品 **雷神** 7月中旬発売予定 ¥29,800

シグマ電子 **AV-6000** ¥26,000

KIC **パナカスタムロング** ¥34,000

セガ アストロシティ ¥50,000~

シグマ電子 新製品 **風神** 7月中旬発売予定 ¥32,800

シグマ電子 **Σ-8000** ¥15,800

KIC **パナツインロング** ¥38,000

株式会社 トライ
住所 〒101-0021 千代田区外神田3-10-5 イサミヤ第3ビル2階
営業時間 10時~20時 日曜・祭日は10時~18時半 年中無休
TEL.03-5295-0667 FAX.03-5295-1958
新品コントロールボックスをお買い上げ時には基板の割引を致します。
お支払いには現金書留、またはヤマトコレクトサービス(商品代引)をご利用下さい。

初心者STEP UP☆列伝

第1弾

慎之介 the シューティングスター

最終話：そしてあの星をつかむまで

Presented by CZ企画（ちゃっきー＆善之字元帥）
イラスト：VOVO

オレ、森田慎之介。念願の1周クリアを達成し、いよいよオレにもスコアの世界に足を踏み入れるときがやってきた。血に飢えた狼どもが跳梁跋扈するこの業界で下克上を果たし、必ずや天下人になってみせるぜ！

森田慎之介：
ミヤモト先生のプレイを見て感動し、ゲームセンター「アルカディア」で一流シューターを目指す18歳の大学生。早トチリは多いが素直な性格。ノスケと呼ばれることが嫌い。

師匠、焦げる

今日もアルカディアは賑やかだ。筐体から流れる電子音、有線から流れる最新ヒットチャート、そして師匠の雄叫び……?!

「うおーーーーー!!（咆哮）」

師匠が最近手がけているのは、グレート魔法大作戦。アイテムを集め、スコアの倍率を上げていくことがポイントのゲームだ。

「師匠、なかなかつながらないみたいですね」

「あぁ？　なんだ、ノスケか。そうだな。グレート魔法はアイテム回収をパターン化することがすべてだから、ひとつでもミスると立て直しが効かねーんよ。当然、捨てゲーも多くなってストレスも溜まるわな」

「ボクも最近そんな感じっす。やっぱスコアラーたるもの、1機でもミスったら捨てゲー、てのが常識ってヤツですかね」

「うーむ。そいつはちょいと違うな。スコアが伸びる可能性がなくても、後半ステージの練習はできるワケだし。まあ、基本的にはどんなにボロボロになってもガマンして先に進んでおいたほうがいいんだ。ホラよく言うだろ、ウサギはカメより速いとかどうとか」

「はあ。でも……」

「なんだ、言ってみろ」

「じゃあ、師匠はどうして先までやらないんスか？」

「え？　あ、いや、まあやってもいいんだがな……」

数時間後、ふと気づくとアルカディア店内には何か灼けるような臭いが充満している。

「キャ！　なにかコゲ臭くない？　ノスケくん、どうしたの？　この臭い」

「じ、実はですね……」

そこには残機0で2面ボスに立ち向かう師匠の姿が……。臭いの元は、ほかでもない師匠であった。どす黒いオーラ、そして周囲に立ち込める重い空気。そのとき、オレは何となくわかった気がした。捨てゲーの意味ってヤツが。

「し、師匠。もういいっす！」

業界のルール

〜次の日〜

「そういやノスケ。お前、スコアをノートに記入したか？」

「へ？　ノート？」

「なんだ、お前。稼いでいるつもりのわりに、業界の常識ってもんを知らねーな。いいか、あそこに貼ってあるスコアボードが何なのかはわかってんだろ？」

「アルカディアのハイスコア、ですよね」

「そうだ。じゃあ、お前もあのボードにスコアを載せてみろよ」

「でも、ストライカーズのスコアは師匠のヤツがダントツのトップだもんで……」

「X-36では、な。お前の機体はラプター。そもそもジャンルが違うってワケよ」

「ボクシングの階級別みたいなもんですか？」

「そうだ。階級が違えば、限界点も違ってくるからな。今、この店のラプターは、お前がトップってことさ」

「え、マジすか!?」

「あそこにあるスコアノートを見てみろよ」

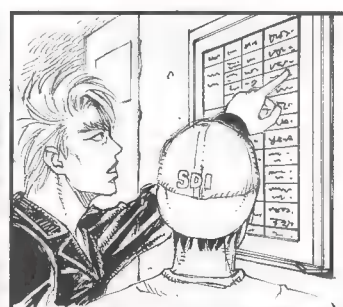
ガーン

そんなものがあったなんて、ちっとも知らなかった。そのノートをめくってみると……。

「お、あったあった」

真っ先に目についたのは、師匠の出しているX-36のスコアだった。なるほど、スコアの伸びている経過もよくわかるな。

「へー。これを見ると、師匠も最初から上手かったワケじゃないってのがわかりますね」

「前にも言っただろ」

「それはそうなんすけど、やっぱりこうして過程を見ると、実感がわくっていうか……」

「まあ、それはいい。早くラプターんトコ見てみろよ」

ラプター、ラプター、と。

「あった。んーと、2-1か。師匠、ボクはこれより高い点数出してますよ」

「だろ？　旧ラプター担当は根性なしだったんで、去年クビにしたんだ」

クビ？

「んで、お前がそれより高いスコアを出してノートに書き込む。でもって店員に確認にしてもらえば、

ミヤモト先生のアドバイス

スコア狙いのプレイを繰り返していると、どうしてもストレスが溜まっていくもんだ。調子が悪いときなんか、なおさらだよな。こんなときはムキになって継続せず、全然違うジャンルのゲームで気晴らしする、てのがいい方法だと思うぞ。オレの場合は、それに当たるのがMr.ドリラーなんだが、最近うまくなってきてこっちで捨てゲー、あっちで捨てゲーてな感じになっちまった。まあこれは極端な例だが、気分転換に選ぶゲームは凝ったシステムを持ったものより、ひたすら爽快感を追求するもののほうがよさそうだな。

頭を冷やす方法は、必ず用意しておいたほうがいいな。ってオイ！　おかねぶくろ!!

シューティング縞裏設定：慎之介の名は「ギガウィング」主人公より。ミヤモトさんの苗字は、いうまでもなく魔法シリーズの彼です。スピード狂という設定ながら、上では「本当はステルスをやりたかった」とか発言しているあたりにも深い意味があるとかないとか。なお、モグモンのイラストをお願いする際にモデルにしてもらったのは、河原亜矢子さんでした。

工藤めぐみ(モグモン):
予備校で講師を勤める28歳。この外見にしてかなりのゲームマニア。講師だけあって知性派だが、微妙に天然の気アリ。美貌を武器にミヤモト先生を振り回しているとかいないとか。

宮本宏和(ミヤモト先生):
全国トップを何度も取ったことのある名うてのシューター。『アルカディア』で週2回のバイトをしている26歳。気性は荒く、他人に世話を焼くのが好きらしい。実家は金持ち。

あのボードに載るってことさ」

「なかなか複雑なんですね」

「まあ、厳密なもんだからな。そうでもしねーと、ウソスコアでもいいから自分の名をとどろかせたい、なんて不届きな輩が出てこないとも限らねーだろ」

「なるほど。確かにそうですね」

そのとき、背後からめぐみさん登場。

「あら、スコア申請のお話? いよいよノスケくんも本格的にスコアラーの仲間入りね。私もがんばらなくっちゃ」

「めぐみさんも申請してるんですか?」

「オレがX-36でノスケがラプター、めぐみさんがステルス。同じ機体をやってるヤツがいないってのはいいことかもな」

「へ? どうしてですか?」

「うーん。ちょっと難しい話なんだが、もしも同じゲーセン内に同じ機体(キャラ)を使ってるヤツがいると、そいつら同士で争うことになるよな」

「ライバルがいるってこともいいことなんじゃないんですか?」

「そうとも言えるんだが、オレはかつて、それまで仲のよかった人間が同じ機体でスコアを争うことになったばかりに、人間関係まで悪くなっちまった、なんていうことを何度も見てきているからな。業界は違えど、対戦格闘ゲームなんかでもそういう話を聞くぜ」

「……」

「まあ、仲間同士白黒つけないほうがいいこともあるってことさ」

「新作が出て、みんなでやろうって話になったときは、あえて別々の機体を選ぶようにしたりもするものなのよね」

「ところでめぐみさん。ストライカーズ出たとき、オレほんとはステルスやりたかったんスけどね」

「まあまあ、大の男が細かいこと言わないの♡」

うーん、確かに。仲間うちでいがみ合うのはイヤだもんな。

エピローグ

あれから数ヵ月が過ぎた今、アルカディアに新しい話が持ち上がっている。それは師匠、めぐみさん、オレの3人で新しいシューティングを始めよう、ということだ。

「おう、ノスケ。ちょっと見てみろよ。婆娑羅とかいうシューティングが出るらしいぜ。どうよ?」

「……はあ」

「あら、いいじゃない。私、真田幸村って大好きなのよね」

「じゃあ、オレは雑賀孫市だな。やっぱスピード重視で」

「えー、じゃあボク島左近!? なんかビジュアル的にキャラ負けしてるような……」

「じゃあ決定だ」

「似合ってるわよ、ノスケくん」

「しょうがないなぁ〜」

さて、ストライカーズのほうはどうなったのかというと、2周クリアこそできていないが、1周目の内容には自分でもそこそこ満足しているつもりだ。何より、まさかストライカーズを始めたころには1周クリアすらできるとは思っていなかったんだしね。新しいゲームに移行しても……

ノスケのブラックマーフィー

スコアラーの皆さん、今からボクがいくつかのビミョ〜な質問をします。自分に当てはまると思った人は、素直に手を挙げてください。ボクは誰にも言わないっすよ。

……ふむふむ。やはり皆さん熱くなると見境がないようですね。今そこで10点逃がしても、まだスコアの伸びる余地はありますよ。ていうか師匠。ボク知ってんすよ、今日のグレマホ20回で、通算プレイ時間が9分に満たないことを。

シューティング浪費家チェック

問題

- 筐体に座ったとき、100円玉が7枚以上ないと落ち着かない
- 早く死ねるパターンを研究したことがある
- あの勲章逃がしたらオレの負けだ
- 対戦では勝つまでやめないタチだ
- いつかあのザコ撃ってやる
- 理論値は誰よりも高い
- 1面さえ抜ければ……
- 死にたい

「きっとストライカーズでの頑張りが糧になってくれるはずだ」

ノスケの前に広がる広大なシューティングの世界。ひとつの終わり、それは次の始まりにつながっている。

店員ノートより

○月×日　晴れ

・営業状況

客入りはまあまあ。学生多し。対戦格闘コーナーにて乱闘発生。ふたりをつまみ出す。

・故障など

換えレバーナシ。早く買ってこねーとグレマホ直せねえ。

・所感

数ヵ月前に駅前のゲーセンで出会ったノスケは、すっかり良質な常連に育った。このごろゲーセンの常連といえば対戦格闘ゲーマー、という印象があるなか、ヤツはシューティング一本。オレ的には、これからもこのスタイルを貫いてほしいところだ。

しかし、会って間もないころのノスケときたら、とにかく根性のない人間だった。ストライカーズをやっているときも、何かにつけてすぐ諦めたり、新作をやりたがったり、という風だったな。自分で目標を見つけられないから、いつもフラフラしてたんだろう。

正直ノスケがここまで頑張ることは期待していなかった。結果こうなったのは、やはりライバルの存在が一番大きかったんだろうな。あとはジョナサンかな、やっぱり。

今、ノスケは新しいゲームに取り組もうとしている。だが今度は、逃げ道を求めていた以前とは明らかに違う。次のゲームで壁にブチ当たったとしても、それがストライカーズで経験したものよりも低ければ、オレの助けがなくてもクリアできるだろう。いや、むしろ高い壁でも大丈夫かもしれない。ストライカーズでは、頑張りというものを学ぶと同時に、その先にあるシューティングの魅力をどっぷり感じ取っちまったんだからな。

シューティング編、堂々の大団円！　第2弾・2D格闘編に乞うご期待!!

ゲー事典　このコーナーではみなさんからのお便りを募集しています。ゲーム攻略に関する疑問、質問、意見、取り上げてほしいテーマなどありましたら、〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「初心者STEP UP列伝」係 または、post@arcadiamagazine.com までお寄せください。

アルカディア編集部 無責任編集
ゲーマー用語の基礎知識

4回に分けてお送りしてきたシューティングゲーム用語もようやく一区切り。今回は残っていた「は行」から「わ行」までの用語についてを一気に解説！ 次号からは、新しいキーワードへと移行する予定です。

Text：伊勢猫＆C・LAN
挿し絵：きらり屋

今月のキーワード
『シューティング④』

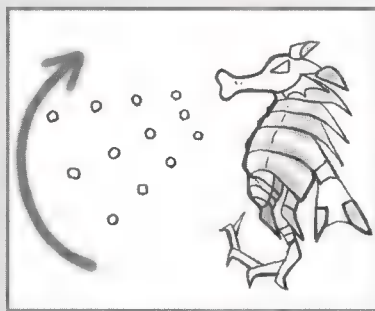
※記事内の記号について
「同」……同義語を表します。
「類」……類義語を表します。
「対」……対義語を表します。
「例>」……使用例です。
また、用語が複数の意味を持つ場合、丸数字で区切って表しています。

▼は行▲

ホーミング【homing】
「帰還、導く」といった意味を持つ英単語。シューティングゲームにおいては、目標となる対象物を自動で追尾する攻撃を表す際に用いられる(同誘導、サーチ)。その形状や種類によって様々な名称で呼ばれているが、概ねは破壊可能な～弾のミサイルと、破壊不可能な～弾の2つへカテゴライズしていくことができる。

ボンバー【bomber】
「爆撃機」の意味を持つ英単語をローマ字読みした和製ゲーム用語で、使用制限がある強力な特殊攻撃のこと。その効果は絶大で画面上の敵機や敵弾を一掃することができ、使用中は自機が一定時間の無敵状態となるゲーム(自機)も多いため、一般的に緊急回避に使われる。しかし、実際のところは咄嗟の場面で使えないままに終わってしまうプレイヤーが多く、ゲームによって呼び方も違っているため、いちいち覚えるのが面倒くさい。
例>ボム、コア、ウェポン等。

▼ま行▲

三日月避け【みかづきよけ】
敵弾を避けるために用いられる回避方法の一つ。具体的には、直線的な自機の移動では回避が難しい攻撃を避けるため、半弧円を描くような軌道で自機を移動させていく回避方法のことを指し示す。

ミソ【みそ】
ミサイル全般の略称。その語源となっているのは初代『グラディウス』で、自機がパワーアップしてミサイルを装備した際の音声合成ボイスが「ミッソウ」と聴こえたことに由来する(個人差あり)。

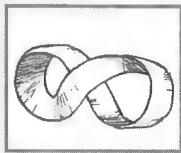
メガクラッシュ【mega crush】
ストック制による回数制限ではなく、自機の耐久力を消費することで使用が可能なボンバーの一種。1987年にカプコンから発売された『1943』が草分け的な存在であり、以降のゲームに多大なる影響を与えた。シューティングゲーム以外でも『ファイナルファイト』等のアクションゲームに数多く採用されている。

▼や行▲

誘導【ゆうどう】
「誘って、導く」の意。その意味合いからホーミングと同列に扱われることもあるが、どちらかといえば前者の「誘う」といったニュアンスの方が強く、自機を移動させることで敵機や敵弾を誘う場合に用いられる。例>自機の座標を自動追尾するホーミング弾は、画面端へ～していくことで画面外に消すことができる。

▼ら行▲

ランク【rank】
「階級、種類」といった意味から、ゲームの内部的な難易度を表すために使われる英単語。一般的にはプレイ時間や残機の数、自機のパワーアップ等によって難易度は段階的に上がっていくが、『ガンフロンティア』以降、自機の撃ち出したショットの総数によって難度が上がる理不尽(?)なゲームも登場。ゲームごとに要素の組み合わせは様々だが、総じてミスをすることで難易度は下がっていく。

ループ【loop】
円、環など、始点と終点が同一となる終わりのない状態を表す英単語で、いくら先へ進んでも特定の面やエリアを繰り返すこと(同エンドレス、無限)。これにより同じ面やエリアを繰り返して周回を重ねることを2周目と呼び、回数を重ねる毎に3周目、4周目……となる。また、更にその詳細を細かく表す場合は、2周目4面(2－4)等と表記する。

レーザー【laser】
ルビーやアルゴン等を利用することで、波長の揃った拡散しない光線を出す装置(或いは光線そのもの)のこと。ゲーム上では光学兵器の一種として扱われており、基本的な性質としては直線軌道上の対象物を貫通する代わりに攻撃範囲が狭く、連射しても意味がない。

▼わ行▲

連射【れんしゃ】
読んで字の如く「連続して、発射する」の意。一切の機具を使用しないテクニックとしては……コスリ、痙攣撃ち、ピアノ撃ちの3種類がもっともポピュラーだが、近年は～装置の普及も進み、これらの個人スキルも以前ほど重要視されなくなった。また、ゲームの基盤に元から内蔵されている～装置のことをソフト～とも呼ぶ。

ワインダー【winder】
「巻く物、曲げる物」といった意味の英単語で、発射後も自機の動きに合わせて移動するレーザー系のショットを左右(或いは上下)に振ることで、攻撃範囲を広げていくテクニック。これを応用することで、本来ならショットを貫通できない地形や、ボスの隠れた破壊可能部分を攻撃していくこともできる。

COLUMN 『連射』の歴史とテクニック

モニター[illegible]垂直[illegible]信号を拾うことで最速の連射を可能にし[illegible]、シンクロ連射装置の登場から9年。技術的[illegible]面としては既に極まった感のある連射装置業界[illegible]。ここでは装置[illegible]使わない人間の力による連射テクニックについて詳しく解説していくことにしよう。

まず、もっとも一般的で歴史も古いと思われるのが「痙攣撃ち」と呼ばれるもの。これは腕の筋肉をわざと緊張[illegible]せることで痙攣を起こし、その振動を指先へ伝えることによってボタンを小刻みに連打。このテクニックを極めれば、[illegible]間16連射で西瓜を瞬時に粉砕することも可能にな[illegible]凶悪な[illegible]でもある。

続いて「コスリ」と呼ばれるテクニックだが、これは文字通り[illegible]指先の爪を使ってボタンを擦っていくことで、瞬間的にボタンを連打していく。この際に使用される[illegible]によって個人[illegible](3本指が主流)。しかし、これ[illegible]長時間プレイをすると摩擦熱[illegible]爪[illegible]が変形し、割れてしまう危険なスキルでもある。

最後は「ピアノ撃ち」と[illegible]ばれるテクニック[illegible]、具体的なやり方[illegible]してはピアノの鍵盤を[illegible]く要領で2本の指を交互に[illegible]ってボタンを叩いていく。ただし、長年に渡って続けている疲労が蓄積され、腱鞘炎を引き起こす可能性を秘めた破壊スキルでもある。(伊勢猫)

惜しくも! 予選落ち用語
ティルト【Tilt】：「傾け[illegible]、倒す」といった意味の英単語で、元々はピンボール用語。玉が落ちそうにな[illegible]を防ぐために台を揺[illegible]と、[illegible]傾きを察知して操作を受け付けなくな[illegible]装置のこと[illegible]。実はこの装置、初代『ダライアス』の筐体にも設置されているため、コインシューターの辺りを叩くと～表[illegible]と共にリセット[illegible]たりする。(伊勢猫)

OLD GAME MUSEUM

ループゲーム

Loop system, Parmanently play

TEXT : RED

ハイスコア=長時間プレイだった時代の熱い狂気。最近ではすっかり少なくなってしまったが、ループゲーム、1000万点、といったキーワードをたどって、古き良き時代のハイスコアシーンを振り返ってみよう。

「エンドレスゲームvs.スコアラー」1000万という名の勲章

近年のゲームは、全面クリアするとエンディングが流れ、そのままゲームオーバーになるタイプのものがほとんどだ。しかし、一昔前のゲームは2周目、3周目…、と無限ループするものが多く、プレイヤーの腕次第では、1コインで何時間も遊ぶことができた。格闘ゲームから入ってきた最近のプレイヤーには、ちょっと想像もつかない世界なのではないだろうか。

今回のオールドゲームミュージアムでは、このようなループゲームと、それにまつわる「様々な凄まじさ」にスポットを当てていくことにしよう。

一千万点時代の幕開け

今回のキーワードである1000万という数字が、ゲームの世界で特別な意味を持つようになったのは、やはり『ゼビウス(83年/ナムコ)』からであろう。

あらゆる面で後に大きな影響を及ぼしたこのゲームは、ハイスコアの世界においても1000万点=カウンターストップ=偉い、という概念を生み出すこととなった。『ゼビウス』以降、プレイヤーの中には、ループゲームを究めること=1000万点を出すこと、という目標が生まれたのだ。

そしてプレイヤーと同時に、開発側も1000万点という数字を意識するようになったのであろう。これ以降のループゲームは「1000万点ゲーム」として遊ぶのに手ごろな難度、点効率、エクステンドのシステムを持つものが多くなっていった。

『エグゼドエグゼス(85年/カプコン)』にいたっては、1000万点達成と同時にプレイヤーを祝福するメッセージが流れ、ゲームオーバーになるという演出が取り入れられていた。これはかなり珍しい例といえるのだが、ループゲームの醍醐味を堪能しつつ、後味良くゲームを終れるという点で、非常に良くできたシステムだったと言えるだろう。

長時間プレイの代償

さて、ループゲームを語るうえで切り離せないのが、プレイ時間の話。この手のループゲームで1000万点を出すためには、現在では考えられないほど長いプレイ時間が必要な場合が多く、その長時間プレイに耐えるのが、ループゲームでハイスコアを狙うときの醍醐味でもあった。1000万点達成に6~7時間かかる、なんていうのはごく普通で、時間あたりの点効率が悪いタイトルだと、10時間以上(!)かかってしまうゲームもあったのだ。

そして、さすがに1コインでこれだけの長時間プレイをすることになると、ゲームの内容と関係ないところで、様々な障害が起こってくることも少なくなかった。

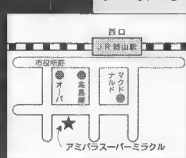
まずありがちなのが、プレイヤー自身の生理的現象によりプレイ続行が困難になるケース。ケツが痛い、腹が減った、なんていうのはまだなんとか我慢できるが、尿意&便意は、笑いごとではなく本気でピンチなのである。ゲームによってはエンディングデモ中など、プレイ中にトイレに行くスキがある場合もあるが、用をたして急い

OLD GAMEのあるお店

【天野ゲーム博物館】
〒445-0856　愛知県西尾市高砂町41番地
TEL／0563-56-2670
アクセス方法／名鉄西尾線「西尾」駅より徒歩5分
（身分証明書が必要です。保険証の場合は顔写真を忘れずに）
●主なレゲータイトル
80年代のゲームが常時50台以上設置。リクエストも可能。

【K・CAT　加古川】
〒675-0027　兵庫県加古川市█上町今福71
TEL／0794-53-6011
アクセス方法／山陽電鉄「尾上の松」駅より北東へ徒歩15分／JR「加古川」駅より南へ徒歩30分
●主なレゲータイトル
アフターバーナーII、天地を喰らうII、キャプテンコマンドー、源平討魔伝、ドラゴンスピリット、
タンクフォース、スラップファイト

【モンキーハウス本館】
〒810-0044　福岡県福岡市中央区六本松2-6-7
TEL ／092-731-0052
アクセス方法／西鉄バス六本松停留所より徒歩0～1分
●主なオールドゲーム／イメージファイト、スーパーバレー`91

アミパラ スーパーミラクル

●エクセリオン、1942、ワンダーボーイ、大魔界村、キャプテンコマンドー、機動戦士ガンダム、セクシーパロディウス（その他在庫多数）。ほかにもOLDゲーム増やしています。3Fビデオゲームコーナー

〒700-0944　岡山県岡山市泉田342-1（株）アミパラ
TEL　086-242-4499
●アクセス方法
JR岡山駅より徒歩5分

ゲーマーズ・パシュト

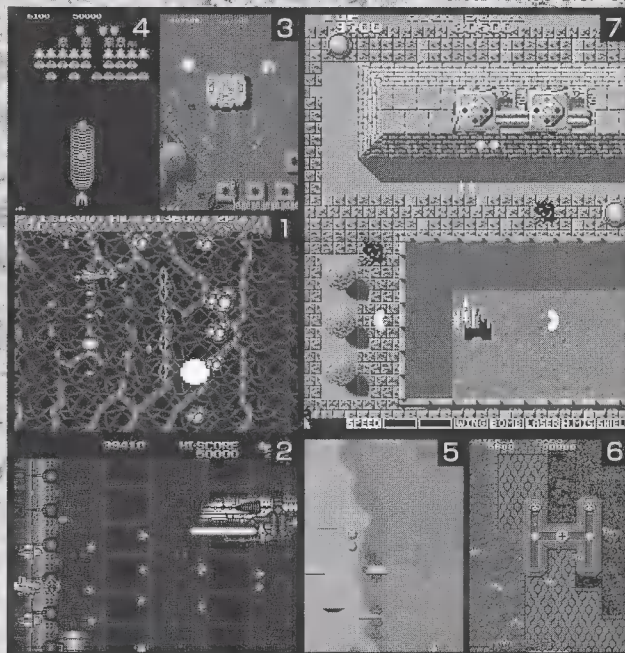
●ワイバーンF-0、ジャイラス、ディフェンダー、ライドオンバンゲリングベイ、マグマックス、アーガス、リブルラブル、ドルアーガの塔、ミュータントナイト、ガンスモーク、ブラッディウルフ、そのほか多数（半月に1度コーナーの入れ替えをします）

〒460-0011　愛知県名古屋市中区大須3-31-16近█ビル3F
TEL　052-261-8460　http : www.ngy1.1st.ne.jp/~pashto
●アクセス方法
地下鉄、名城線もしくは█舞線「上前津駅」9番出口より北へ徒歩1分

昔はループゲームが当たり前だったんだけど、じゃあ、オールクリアでゲームオーバーになる形式の一█最初のゲームは何？　という疑問が発生。超～うろ覚えの遠い記憶では、ギャラクシーウォーズって、31面クリアで「ギブアップ」とかメッセージが出て終わりだったような気が……もし知っている方は、当コーナーまで御一報を。（シャローマンRED）

これだけは知っておきたい

オススメループゲーム7選

ループゲーム、1000万点ゲームというとシューティングゲームのイメージが強いが、探せば意外と他のジャンルにも存在する。アクションゲームではドラゴンバスター、バブルボブル、カルテットといったところがメジャーどころ。カルテットは点効率が高いゲームで、1億点＋αで集計されていた。ギャラクシーフォース（Ⅰ）、ホットロッドは大型筐体ものとしては非常に珍しいループ制。テトリス、コラムス～といった落ちもの系も、カンストゲー多し。

1 沙羅曼蛇（86年／コナミ）
1000万点達成までの所要時間は比較的短い（3時間半前後）が、エクステンドが一回もなく、1機死んだらそのまま終わりの場所が多いため、非常に厳しいゲームである。高次周の敵弾の密度は必見で、迫り来る弾幕は美しささえ感じさせる。

2 ゼロウイング（89年／東亜プラン）
珍しい東亜製横シュー。周回を重ねるにつれ、筆舌に尽くしがたいほどランクが上昇し、最後には敵弾がワープしているように見えるほどの弾速になる。シューティング史上最も難しいゲームとも言え、正攻法での1000万点は不可能。

3 究極タイガー（87年／東亜プラン）
東亜プラン初期の傑作縦シュー。1000万点は5周程度で達成できるが、難度は16周目まで上昇するため、一部のマニアはさらに攻略を進めた。高次周はかなりの弾速になるようだが、それでもエンドレスプレイが可能だというから恐ろしい。

4 ギャプラス（84年／ナムコ）
集計はもちろん1000万点で打ち切られていたが、当時の超有名サークル「ACU」のプレイヤーによる1億点達成がマニアの間で話題に。複数の人間で交代で睡眠・休憩をとりながら、丸3日（！）がかりの超長時間プレイだったそうだ。

5 ゼビウス（82年／ナムコ）
普通にプレイすると1000万点達成の所要時間は7時間前後。一部のマニアは、これをどこまで短縮できるか、というタイムアタック的な遊び方をしていた。点効率の高いエリアで、ため込んだ残機を潰して稼ぐ、という内容だったようだ。

6 エグゼドエグゼス（85年／カプコン）
本文中にもあるように、1000万点達成でゲームオーバーという非常に珍しいシステムのゲーム。2人同時プレイで1000万点を狙うのも面白いが、その場合、どちらか一人が1000万点を達成した時点でゲームオーバーになってしまう。

7 スラップファイト（86年／タイトー）
一定の条件で出現する味方機を2P側のコンパネで操作する、という変わった隠しフィーチャーがある。上手い人にこの味方機を操作してもらえば、大幅に点効率が上がる稼ぎ場所があり、1000万点までの所要時間もかなり短縮可能だ。

で戻ったら、知らない人が台に座っていて…なんてことも、少なからずあったようだ。

また、鼻息荒くゲーセンに行ったはいいが、他のプレイヤーが奮闘中！　待ち時間が数時間…、というのもありがちだ。ループゲームの場合、自分のプレイ時間も長いかわりに、うまい人に先に座られてしまった場合の待ち時間も、半端ではなかったのである。

最悪なのが、店側からの中止勧告。100円で何時間も遊ばれちゃ商売になんねぇ、ってことで、「お客さん、そろそろ…」とか「おまえ、もう出入り禁止」なんてことが、当時は割とザラにあった。そこまで極端でなくとも、長時間プレイができるゲーム＆マニアを嫌うオペレーターは少なくなかったのだ。寂しいことだが、この辺の事情が、現在ループゲームがほとんど出ないことに結び付いていると言えるのではないだろうか…。

…

物価が上がり続けるこの世の中で、アーケードゲームのプレイ料金は20年前と変わっていない。これは驚くべきことだし、感謝すべきことでもある。そんな状況のなか、昔のように何時間も遊べるループゲームを求めることは時代錯誤な我がままなのかもしれない。

こういったことを考えると、昨年コナミから発売された『グラディウスⅣ』は非常にプレイヤー心理を大事にしてくれていたゲームだったと思う。このタイトルが、アーケードゲーム史上最後のループゲームにならないことを祈りたい。

トイレの行き方攻略・グラⅡの場合

『グラⅡ』は比較的トイレ難度が低いゲームだが、油断は禁物だ。連続写真をもとに説明していこう。**写真①**ボス直前。トイレに行くか否かはこの辺りで決定しておく。**写真②**スクロール停止時にゴーファーにぶつからない位置に自機をセットして…。**写真③**ダッシュでトイレへ。ゴーファー自爆～エンディング終了までに戻ってくるようにすること。

オールドゲーム設置店舗募集

「オールドゲームミュージアム」ではオールドゲームコーナーを設置している店舗を応援します。掲載希望の店舗は店舗名・連絡先（TEL、FAX、E-Mail）・店長名・担当者名・現在設置しているオールドゲームの数およびゲームタイトルを官製ハガキに明記して下記の宛先にお送り下さい。

オールドゲーム　タレコミ募集

俺の知っているあそこにはこんなゲームがあるんだぜ…といった具合に、店舗にあるオールドゲームのタイトルとその店舗を教えて下さい。マニアゲー大歓迎!!
官製ハガキにゲームタイトルとアクセス方法（右の店舗紹介に書いてあるような感じで）、そして店舗周辺のMAPを描いて送って下さい。

〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル
（株）エンターブレイン　アルカディア編集部
オールドゲームミュージアム　係　まで

【ゲームセンターリンリン】
〒360-0846　埼玉県熊谷市拾六間725-1
TEL／048-533-3054
アクセス方法／JR高崎線「籠原」駅より徒歩10分（駐車場20台あり）
●主なレゲータイトル
R-TYPE、ブラッドブラザーズ、ワンダーボーイモンスターランド、大魔界村、ファイナルファイト、スペランカー、アルゴスの戦士

【トライアミューズメントタワー】
〒101-0021　東京都千代田区外神田4-3-10
TEL／03-5295-2345
アクセス方法／JR秋葉原駅より徒歩5分
●主なオールドゲーム
リクエストによる

【ゲームスタジオキューブ】
〒166-0003　東京都杉並区高円寺南4-26-12　B1F
TEL／03-3315-4448
アクセス方法／JR中央総武線「高円寺」駅より徒歩30分
●主なレゲータイトル
R-TYPE、アルゴスの戦士、イメージファイト、空手道、奇々怪界、クォース、ゲイングランド、最後の忍道、グラディウスⅡ、スプラッターハウス、ソロモンの鍵、戦いの挽歌、ドラゴンバスター他多数

ゼロウイングの補足：ゼロウイングは市販の基盤でもノーデス設定（ディップスイッチで設定できる）ができるので、一晩つけっぱなしにしておけば高次周の発狂ランクを誰でも見ることができる。興味のある人は、是非その発狂ランクを実際に見て欲しい。（「右のスリムセンコー＆左のsawamuraバレット」のRED）

自宅で家庭で業務用ゲーム基板を動かそう!

ゲーマー究極形態

アーケーダー・ネオ

電界　接続

第7回

TEXT:袴田 直樹
http://home2.highway.ne.jp/hakamata/

※本文中に登場する「(①)」がついた単語は、用語解説付きであることを表しています。

『モニターを選ぶために』

業務用ゲーム基板（以下基板）で遊んでいると、いろいろ不満や不都合が生じることが多いのですが、中でもモニターにまつわる問題に遭遇することは少なくありません。前回赤貧ゲーマーということでシステムを組んでみたのですが、一番ネックになるのはやっぱりモニターです。というわけで、今回はモニターにまつわる話をしていくことにしましょう。

Illustrated by ムドウ

最適なモニターを選んでみよう

モニター選びの基準は、画質で選ぶのが一つ。そして、利便性で選ぶことが一つ。また、サイズ（迫力）で選ぶのが一つと、大きく3つあります。下記カテゴリからどれを選んでも一長一短があります。結局のところバランスの問題です。

基板に使えるモニターの種類と傾向

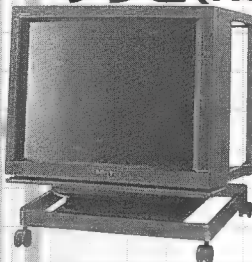
見た目そのままってこともありますから、モニターにはこだわりたいものです

テレビ（ビデオ入力）

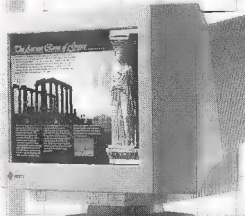
大画面のラインナップが豊富な一般的家庭用TV。賢い妥協!?

コントロールボックスからはビデオ出力、S映像出力が出ていることがほとんどなので、これを利用して家庭用テレビにつないでいる人は多いことでしょう。S映像出力経由の接続なら、ベストではないものの、多少映像がにじむくらいなので慣れてしまえば充分といった感があります。ふだん使っているテレビがそのまま使えるので、部屋が狭い人には欠かせない選択ともいえます。なお、家庭用TVを気合で縦画面にしている方もいらっしゃいますね（危険）。

テレビ（RGB入力）

画質 ★★★★☆
利便性 ★★★☆☆
サイズ ★★★☆☆

未だ現行機種KX-29HV3。アーケーダーなら一度は憧れる機種だ。

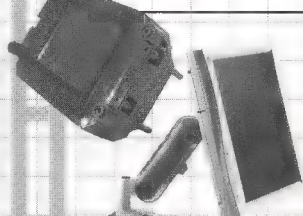
RGB入力ができれば、画質面では満足です。しかし、かつて栄華を誇ったRGB入力端子付きのテレビは、現在ごく少数です。その中でも縦置き可能・消磁SWあり・大画面・RGB21ピン入力可という、まさに基板を繋いでくれといわんばかりのモニターがあります。それはソニーのプロフィールプロ。唯一の欠点は高解像の基板が映らないことです。Web上の「PS-FAQ」の「第3章 関連機器編」に、RGB入力付きTV関連情報があって参考になりますので、見てみて下さい。

パソコンモニター

写真は19inchクラスの勇EIZO T761。アップスキャンコンバータとの組み合わせで別次元の画質。

残念ながら現在主流のPC用モニターはあまりゲーム基板に適していません。DOS/V機のVGAモニターは水平周波数が31KHz（①）からですし、同期信号（②）も分離式がほとんどです。でも折角買ったモニターを活かしたいという方も多いでしょう。その願いは「アップスキャンコンバーター」（③）を使うことで叶えられます。電波新聞社の「XRGB-2（27,800円）」がベストチョイス。非常に高画質なので、試す価値はあります。

http://www.myshop.co.jp/unita/sccnv/500f/XRGB-2.htm

液晶モニター

画質 ★★★☆☆
利便性 ★★★★☆
サイズ ★★☆☆☆

パチンコモニターと、PC用だがアーム追加のEIZO L680 Argent。アップスキャンコンバータとの組み合わせで。

シャープが普及に躍起になっていますね。軽いので縦画面は実に容易ですし、縦画面にできるスタンド式のモデルもあるようです。民生品ではRGB入力のタイプはPC用になってしまうので、15KHzの入力を受け付けません。次に、前号でも触れたパチンコの液晶モニター。このサイズの液晶なら、カーナビやポータブルTVなどで使われているので、ジャンク品などでよく見かけます。基本的にはRGB入力なので流用は割と容易です。でもいかんせんサイズが……。モノは試しでしょうか。

●ARCADER用語解説●

①【31KHz】通常の基板の水平走査周波数は15KHz。31KHzが対応可能な水平走査周波数の下限であるPC用のモニターでは映すことができないのだ。ちなみに、シャープのX68000シリーズ用のモニター、富士通のFM-TOWNS用のモニターなら15KHzでもばっちり使える。一方NAOMIは31KHzモードもあるのでPC用モニタが使用可能。

②【同期信号】映像信号のタイミングをはかるための信号。これがないと、画面が流れて映らなくなる。RGB出力/入力では、これを別途供給しているが、ふだんおめにかかるビデオ入力/出力では、1つの映像信号にそれらも混ぜ込んでいるだけのことで、同期信号が使われてないわけではないのだ。

③【アップスキャンコンバータ】15KHzのビデオ信号、RGB信号などを31KHzのRGB信号にコンバートする機能がある。これがあれば、PC用のモニターに、ビデオや基板を接続することができるようになる。処理の関係と、PC用のモニターの品質から、目の詰まった綺麗な画像が拝める。

④【プロジェクターの調整】プロジェクターの維持には、ダイナミックコンバーセンス（RGBの映し出しの位置＆ピントのこと。ずれると色が分離して表示される）の調整は必須。しかし、その作業は困難を極め、技術レベルの高いサービスマンでないとこなせないもの。ナムコの『ギャラクシアン3シアター6』に使われているソニー3管式などは、レンズのオーバーホールでRGB各色10万ずつかかる、なんていう話もあるぐらい。

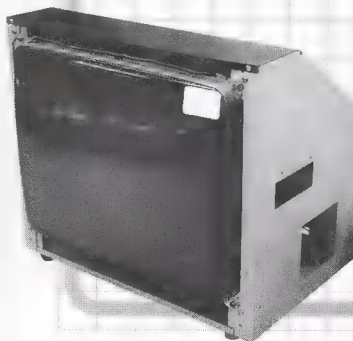
⑤【LM1881】……いわゆるシンクセパレータ。複合同期信号を垂直と水平に分離できる。下記URLで得られるデータシートに、サンプルの回路図が載っている。これを参考に作ってはいかが？ PS/PS2のRGB出力、古くはSFCのRGB出力のように、きちんとした同期信号が出力されていない機器から同期信号を取り出すのにも便利。
http://www.national.com/pf/LM/LM1881.html

ゲー事典　袴田直樹（はかまたなおき）：学生時代から3年半のゲームセンター店員を経てハーネスの内職（作ったハーネスが5万本）や個人リース業をてがけ（株）ティーエムシージャパン入社。筐体整備・基板屋などの経験を基に99年春（有）センテックを設立。基板関係の雑誌記事も執筆し、知る人ぞ知るの存在。かのVG2というサークルにも参加。植村判北氏との交遊も深い。

業務用モニター

画質 ★★★★☆
利便性 ★★★★☆
サイズ ★★★☆☆

これは流石に専用モニターなので不都合はないように思われます。ただ中古の商品がほとんどという点と、基本的に業務用なので、中古は程度がそれなりという点に注意しなくてはなりません。形もさまざまで、ケースに収まっているものもあればブラウン管ムキダシ状態のものまでいろいろ。筐体から抜いたものは当然ムキダシですからね。

大きさもさまざまで14・15・17・18・19・20・21・25・26・28・29・34・37がゲーム機に使われているラインナップです。現在の主流は25・29インチです。今のタイプの方が映りが良くお薦めです。当然基板用に使われているので、他のモニターを流用するうえで発生するトラブルとは無縁という点では、当然といえば当然ですが、基板とベストマッチです。部屋の美観を損ねたり、基板以外の流用には小技が必要などという欠点が。

プロジェクター

SONYのVPL-CS1。定価ベースでLVP-L2000より10万円安価ながら、性能は折り紙付き。

マニアの人気を一身に受ける三菱LVP-L2000。動作未確認だが、15KHzから対応のRGB入力あり。

フロントプロジェクターとリアプロジェクターに分類されます。メガロなどの大型筐体に使われているのがリアプロジェクターですが、リアプロジェクターの中古はモニター焼けがあり、3管式(RGB各色を合成)のタイプはコンバーセンス調整(④)くらい自分でできないと、とても扱えない代物ではあります。

しかしながら投影式のプロジェクターならワリと安易に大画面の縦画面が実現するわけで、基板をやっているゲーマーなら誰でも憧れる一品であります。こちらは液晶プロジェクターがオススメで、液晶なら焼き付きの心配もなく、モデルによっては縦画面にすることも容易にできたりして(保証外ではありますが)、さらにはRGB入力のついたモデルもあるなど、密かに基板に向いています。ただし、相応の出■は覚悟のこと。

モニター関連トラブルシューティング

縦画面関連トラブル

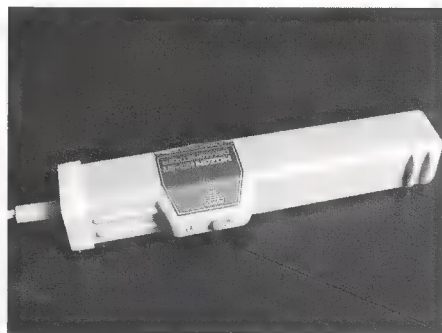
これは物理的な問題なので縦にしてもらうしかないですね。ブラウン管の構造上縦にして壊れるものではないような気がしますが、縦にしたことで調子が悪くなったとか、色がヘンになったとかの報告があります。前者は通風孔をふさぐ状態になったための異常過熱ではないかと思われます。家電などはきっちりプラスチックの筐体に入っていますので、置き方によっては熱を持ってしまうのは当然です。また後者の色ズレは磁気ズレというもので、ブラウン管を動かすと必ず起こるものです。家電の場合は電源を再投入すれば自動的に消磁してくれると思いますが、消磁は回路の都合で短時間に何回も出来ないので、その点を踏まえて設置してください。

同期信号関連トラブル

RGB信号の中には必ず同期信号があります。これにはC-SYNC(コンポジット:複合同期信号)とH/V-SYNC(セパーレート:垂直/水平同期信号)の2種類あります。ゲーム基板はコンポジットなのでモニターの同期信号入力がコンポジットなら問題ないのですが、15ピン入力端子のものでは、H/Vに分けて入力しなければならない場合が多いです。一見セパレートタイプでも片方、もしくは両方に入力すれば同期が取れることがあります。故障することはないので試してみましょう。これでうまく行かないようでしたら同期を分離するという作業が必要になります。同期の分離にはLM1881(⑤)というICを使った回路が便利です。用語解説をご参照ください。

画面表示関連トラブル

業務用モニターでは、縦横方向それぞれの幅と位置を調整できるのですが、家電ではサイズ関係の調整は、あまりおおっぴらにできないようです。それもそのはず、家電に映し出されるビデオ信号などはかっちり規格が決まっており、そんなにズレることはなく、通常に使っている分には調整の必要がないのです。しかしゲーム基板は同じ15KHzのRGBでも、表示ドット数や同期信号のタイミングが微妙に違ったりして表示がままならないことがあります。クレジット表示が切れちゃうならまだしも、麻雀でAやNの牌が見えないとかグラディウスでゲージが見えないという事態が発生します。

昔はテレビにも垂直同期や垂直振幅というボリウムがあったのですが、それらの調整項目がデジタル化・自動化されてしまった今ではぱっと見弄り様がありません。しかし、ソニーのテレビにおいてはサービスモードというものが存在します。特定コマンド(隠しコマンドですね)をリモコンから入力して電源を入れると、画面上にステータスが表示されて事細かな調整が出来るという隠し機能です。型番毎に微妙に仕様が違いますし、設定データはテレビそれぞれによって異なりますので詳細は割愛しますが、興味のある方は、goo(http://www.goo.ne.jp)などのサーチエンジンで「SONY サービスコマンド」と検索してみてください。自己責任でね。 ではまた。

消磁機能のついていない(率直にいえばボロい)モニターの場合は、消磁器が必要不可欠。虹色の画面でゲームをしたくなければ、これはマストゲット。昔はちょっとした電器屋さんなら置いていたけど今は……。確か値段は4千円ぐらい。ちょっと重いぞ。

これがLM1881を使った同期分離回路の作例だ。見てのとおり、ほとんどIC1つで完結している回路なので、制作は容易。LM1881は、おおよそ500円ぐらい。SYNCが出ていないRGB21ピン出力から、SYNCを作るのにも重宝。

※某社会議室のWide VEGA(約50インチ)で試したところ。超巨大な画面でサービスモードは格別(?)

これがウワサのSONY製テレビ特有のサービスモードだ。本来サービスマンしか触ってはいけないモードなので、メーカーに聞いても教えてくれない。■いてもいけない。実にいろいろな項目を操作できる半面、ヘタにいじると映らなくなるので注意。

HARDWARE MUSEUM

～想い出のゲーム基板たち～

ゲームごとにゲーム基板を作り下ろしすることが多かったアーケードゲーム。ゆえに、そのハードウェアの種類は膨大な量にのぼります。このコーナーでは、深い味わいを醸すゲーム基板を、博物学的に取り上げていきます。

1981年／昭和56年
ウイリアムズ

スターゲート/STARGATE

開発元	WILLIAMS	ジャンル	横スクロールシューティング
発売元	BALLY MIDWAY	操作系	上下2方向レバー5ボタン

システムボード	ディフェンダー基板（俗称）
CPU	メイン6809・サウンド6808
サウンド構成	DAC
表示色数	カラー（表示色数不明）
スペック	専用ハーネス・4枚基板・±5V+12使用

元祖サイバーシューティング未だ精気を放つ

Text:袴田直樹
hakamata@pc.highway.ne.jp

CPUはM6809。モトローラ純正のMPU。

モトローラのMじゃなくてウイリアムズのW。かなり似ていてちょっと面白い。

こちらはROMボード。EPROMが使用され、ウイリアムズのラベルが貼られている。

用語解説

6809：現在では携帯電話で有名な、モトローラ社の開発によるMPU。FM-7、FM-8などに搭載された6809は、6800を祖先に持ち、その素性のよさをそのままに、処理速度を約4倍に引き上げた究極の8bit MPU。しかし、国内ではライバルZ80のほうが主流となり、Z80ほど広く使われはしなかった。

EPROM：Erasable Programmable Read-Only Memoryのこと。紫外線を当てることで記憶内容を消去できる構造になっている。ROM上部に窓が開いており、ここから紫外線を当てるようになっているが、一度データを書き込んだあとは不用意にデータが消えないように、シールを貼る。

DAC：Digital/Analog Converterのこと。デジタル信号をアナログ信号に変換する働きがある。

Details

HARDWARECHECK

『ディフェンダー』、『ロボトロン2048』、『ジャウスト』、『シニスター』がほぼ同じ基板であることを確認しています。基板はメイン基板（CPU&RAM）、I/O基板、ROM基板、サウンド基板の4枚構成です。基本的にピンボールメーカーなのでゲーム設定もテストとは呼ばず、フリッパーではおなじみのAUTO-UP/MANUAL-DOWN、ADVANCEというスイッチが使われています。もちろんこれがテストスイッチ。基板上にバックアップ用の電池が載っており、設定やハイスコアを保持します。

サウンドボード。DACで単音ながら豊かな音色が。

飛び散り感が好き

かの名作『ディフェンダー』の続編にあたります。操作系は上下移動の2方向レバーにREVERCE（時機反転・国内仕様では親指スイッチ）以下をWITHRUST（加速）・FIRE（発射）・SMARTBOMB（全消）・HYPERSPACE（ワープ）、とここまでは前作ディフェンダー同様なのですが、INVISOというSWが追加されました。これは一瞬シールドを張れるSWのようで、敵の中に飛ばされることもあるワープよりははるかに使えるフィーチャーといえるでしょう。

ゲーム内容は基本的に人間救助です。alienshipにさらわれ中の人を敵だけ撃って下に落っこちる前に拾[illegible]拾う。人が全員さらわれたり撃っちゃったりしていなくなっちゃうと、突如地面が消えて異次元での戦闘となります。このゲームの内容を理解できなかった時分には、撃ってバラバラに飛び散る人にただ喜んでいたものでした。鋭角の自機、尾引く長いレーザーは、後の超名作の土台になったものだと容易に推測できますね。

シンプルな画面にこまごまとしたキャラ。ブラウン管なのにベクタースキャン風な画面。

ディフェンダー、スターゲートの魅力は、とにかくバリバリにサイバーなこと。サイバーの代名詞ベクタースキャン方式のゲームを意識したかのようなグラフィックと、レーザーの非常に印象的な表現には、えもいわれぬ雰囲気が漂う。後年、基板屋の店頭で見かけるまで、この2作をベクタースキャン作品だとばっかり思いこんでいたことを告白しよう。（編集）

無作為に集計！ 無謀に発表！

無差別級格闘十傑衆

第7回テーマ 早口っぷり

「おみそすーぷ（龍虎2）」や「ポールヒデキ（鉄拳2）」のように、ゲームのボイスの空耳ってけっこうあったりしますが、今回はよくもつれずに言いやがるぜコリャ、という早口野郎を集めてみました。

— C・LAN presents —

大安吉日！ アルカディア編集部が選ぶ

早口十傑 TOP10

順位	技名	キャラ／作品
1位	キュアクリティカルワンズ	クレリック D&Dシャドーオーバーミスタラ（カプコン）
2位	モンゴリアンダイナマイト	J・カーン ワールドヒーローズ2（ADK）
3位	蒙古猛烈破砕弾	テムジン 龍虎の拳2（SNK）
4位	マットロンジュサロップ	サムチャイ＝チョムヤムクン ファイターズヒストリーダイナマイト（データイースト）
5位	うりゃりゃりゃりゃりゃ	全キャラ 天地を喰らう（カプコン）
6位	殺してしんぜよう	源義経 源平討魔伝（ナムコ）
7位	やった！ ウキャキャ	忍者くん 忍者くん阿修羅の章（UPL）
8位	オペラツィオン・ティーガー	ナインハルト・ズィーガー 真サムライスピリッツ（SNK）
9位	デモンクレイドル	デミトリ＝マキシモフ ヴァンパイアハンター（カプコン）
10位	ブラストアッパー	ヘビィ・D！ K.O.F.'94、'98（SNK）

口撃の匠たち

うす。第5回が2回続いたけど気にしないよーに。んで、今回のテーマ「早口っぷり」というのは、まあ読んで字のごとくです。対戦格闘ゲームなんかで必殺技を出すと、大体のゲームではキャラが技名をしゃべりますよね。

ここで技名が「波動拳」とかなら問題ないんですが、例えば「スーパーサイコマグナム竜王拳」だった場合はどうでしょう？ しゃべりのほうもかなり急いじゃうことになるはず。技名がクソのように長い場合は「ハッ」とか「ホッ」とか「うりゃセイ！」などの掛け声に落ち着くことも多いですが、バッチリしゃべってくれるキャラも中にはいます。そんな「無理してしゃべってるなぁこの人」と切実に感じる技（ボイス）が今回の集計対象です。

だいたい雰囲気はわかってもらえたかな？ 最近箇条書きシステムが廃れつつある（させた）約束事としては、例によって「1タイトルは最大1枠」ってことくらいですね。バリエーションが多いほうがいいという意見が（俺から）出たので……。まあ原則として、今後もこれは守っていくつもりです。ただし「原則として」なんて言葉は「例外」の逃げ道としてあるようなもんなんですがね。

あとは、しゃべりが早いだけでなく、そのセリフもある程度長いもののほうが順位を高めにしています。そんなこんなで早クツァー十傑です。

古めアクションの台詞が目立つ!! 10位〜4位

10位、ベッパッパーの呼び声も高いヘビディの必殺技。98で少しまともになり残念。

9位はデミトリの無敵対空、悪魔のゆりかご。初代で無言だったので初聞時はビビッタ。それが入賞の理由。

8位はズィーガー。画面外に消えてから落ちてくる武器破壊技。ガルやナコのそれもなかなかだが、キャラ的に秀でたシゲルが代表で入賞！ 下位のコメントがいつもおざなりなのはスペースの都合だ。

7位はちょい古。ちなみに面クリ時のセリフ。早口ってよりは周波数変えてるだけって気も……。敵ザコの「や〜ん」もいい味出してます。音源はPSGだがBGMは趣があってかなりええ按配。

6位はさらに古げ。奇人、というよりキチ人義経の登場時のセリフ。さっき埃の中から昔のテープを引っ張り出して聞いてみたが、実はそんなに早口じゃなかった。

5位。天地を喰らうのボタン連打技、流星拳のボイス。百裂系の走りやね。カプコンでは当時（ストIIくらいまで）、社内の人間が声を当てていたそうで、ちょっと棒読みなあたり、がんばってる感が高くポイント高し。

4位はデコのハード調整な続編モノ、FHダダダダイナマイト！ 初代にもサムチャイはいたが、ダイナマイトではモーションが早くなり、連射すると声が追いつかず「マットロン」を連呼。聞いてみ。

モンゴリアン推し！ しかし!! 3位〜1位

3位は龍虎の拳2からモンゴル相撲の雄、テムジンが登場。超必殺技の"蒙古猛烈破砕弾"のボイスは、「ダス」を優先したために「猛烈破砕弾ダス〜」になっている。この技は敵に向かって突進、当たるとそのままボヨンと跳ね返り、回転しながら着地する。で、実際に出してみると、敵に当たったあたりではまだ「猛烈」しか言い終わっておらず、大抵跳ね返りながら、つまり硬直中に残りをしゃべる形になる。一生懸命早口でしゃべってはいるが全然間に合ってない。それがテムジンをここまで押し上げた理由だ。

2位もモンゴルの戦士J・カーンが入賞。無敵のタメ技モンゴリアンダイナマイトの早口っぷりには定評がある。ハンゾウの忍者レッグラリアートもかなり無理め。残念ながら2連■は逃したが、今後も活躍が期待されるところだ。

そして1位は！ ミスタラのクレリックに決定!!「神よ〜」や「我に加護を」でも早口に聞こえるほどなのに、その間にこれをいうのは普通無理。英語圏内人なら自然に聞こえるかもしれんが、我らは日本人。このシリーズの魔法は全般的に相当早めだね。

本場の人を声優に使ったせいか、ニホンゴがヘン〜。

スラングエ房 〜ありがち空目ミニッツ〜

はいこんにちわ。ゲームタイトルの大半を占めるのは一単語のものと二単語のもの、ということで今回につながるわけです。覚えてるかな？ 前回一単語の例として挙げた「ぐわんげ」と「チェルノブ」ですが、このタイプは略されることはほとんどありません。略す必要がない、ってのが正確なところですかね。

一方二単語のものはというと、前回例で見ると「キャプテンコマンドー→キャプコマ」「ドラゴンバスター→ドラバス」というふうに、それぞれの頭を取って略語に組み込まれることが多かったりします。もしくは「バーチャファイター→バーチャ」「Mドリラー→ドリラー」というふうに、他との混同の恐れがないときは前後どちらかの単語で略されたりもしますね。

続編モノの場合はグラIIやダラII、ストIIというふうに、二文字＋数字で略されることが殆んど。ここでやっと音引きの話。「ビートマニア→ビーマニ」が一般的ですが、2nd、3rdと回を重ねても「ビー2」「ビー3」とは略しませんね。「ワードナの森」も「ワー森」とは略しますし、決して[illegible]でした。音引きそのものも「スーパー」だと「スパ」「[illegible]」と略[illegible]って何の話をしたいのかわからなくなってきました。（つづく）

ゲー事典 今回のクレリックのように、日本人が感じる「リアルな英語」と当地の英■の発音は正しいとは限りません。実際に外人にしゃべってもらうと、なんかイメージが違うなぁ、という経験が我にも○声社時代にありました。ミスタラはクレリックだけ外人ちゅう話ですが、ドゥームだとエルフ（呪文のみ）も外人っぽく感じます。機会があれば聞き比べてみいや。

ジャンク新聞

第7号
平成12年7月29日発行
担当：はまー

最近なぜかメダルにハマりぎみ。ビデオゲームで疲れたあとに、音楽でも聴きながらダラ〜ッと。誰かコッチ系のネタ投稿しませんか？

combo BBS 連続技掲示板

『M VS. C 2』の投稿が大フィーバーな昨今ですが、ついに次号から『GGX』の投稿が……くるかな？　きてほしいな(笑)。

マーヴル VS. カプコン 2：リュウ&コブン（γ）&ベノム

●（リュウ）ジャンプ強Ⓟ（+Vアシスト・コブン）→{弱Ⓟ→中Ⓟ→強Ⓟ}→真空竜巻旋風脚→昼食ラッシュ→ベノムウェブ（中断）→ベノムウェブ→真空波動拳

昼食ラッシュの影響で、ベノムウェブが途中から外れてしまうことがあります。そうなった場合はディレイド回数のカウントがリセットされるので、こんなになっちゃいました(笑)。昼食ラッシュ→ベノムウェブは、一瞬待ってからディレイドしてください。また、入力が逆になることもあるので注意が必要です。

（埼玉県　SOUさん）

前号の『M VS. C 2』攻略でも特集されてますが、ディレイドを中断してさらに技をつなぐコンボは、見た目にも楽しいものが多いですね。

マーヴル VS. カプコン 2：ハヤト&マグニートー&サノス（α）

●（ハヤト）ジャンプ強Ⓟ→{←+弱Ⓟ→弱Ⓟ→強Ⓟ→強Ⓚ→弱Ⓟ}→VA（マグニートー）→しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ強Ⓚ→ハイパーグラビテーション→VA（ハヤト）→しゃがみ強Ⓟ（+Vアシスト・サノス）→エリアル{弱Ⓟ→中Ⓟ→中Ⓚ→強Ⓟ}→Vアシストヒット→（着地後）ジャンプ強Ⓟ→{←+弱Ⓟ→弱Ⓟ→強Ⓟ→強Ⓚ→弱Ⓟ}→VA（サノス）→←+強Ⓚ→ガントレットソウル→マグネティックテンペスト→しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ強Ⓚ→ハイパーグラビテーション→VA（ハヤト）→しゃがみ強Ⓟ→エリアル{弱Ⓚ→中Ⓚ}→強紅蓮（2ヒット）→プラズマフィールド→（着地後）ダッシュ強Ⓚ（2ヒット）→[illegible]羅刹斬

※VA=ヴァリアブルアタック

画面端限定のVAが4回入ったコンボ。リュウ相手に確認しました。見た目はいいし、ダウン回避不能で相手は即死します。マグニートーのⓀ投げスタートにすると超実戦的です。　（石川県　g.xさん）

VAメインってのがポイント。連続技に組み込める状況は、探せば意外にあるようです。ちなみに、チーム内の同キャラ選択が可能なドリームキャスト版では、マグニートー×2を使って「アレ」にすることもできるとのこと。

バーチャファイター3 tb：リオン

（パイステージのスタート位置より少し上、相手は鷹嵐、リオンが下側でダウン状態から）起き上がり蹴り→PPP→しゃがみK→しゃがみP×n

起き上がり蹴りでよろめかせたところにPPPを当ててダウンを奪い、追い打ちでしゃがみKを入れます。こうすると、そのあとK.O.するか軸がずれきるまで、目押しでしゃがみPを入れ続けることができます（DC版は5発まで）。（名無しさん）

まだまだ現役のtbですが、どうでしょう？　ちょっと地味すぎですか？　っていうか3D系は投稿が少ないので、皆さんもっと自慢してください（笑）。

SECRET COMMAND DATA BASE

～特殊なゲームモード～

読んで字の如く、通常とは異なるゲームモードで遊べるコマンドを集めてみた。

●ストリートファイターZERO
・ドラマチックバトル

1P、2Pともにゲームを開始し、そのままスタートボタンを押しっぱなしにする。キャラセレクト画面で、1Pはリュウ、2Pはケンにカーソルを合わせ、スタートを押したまま[illegible]、スタートを離して[illegible]と入力後、1Pは弱Ⓟ、2Pは強Ⓟで決定。

1対1が常識だった格ゲーで同時協力プレイができてしまうというのは、当時かなり衝撃的だった。劇場アニメ版を彷彿とさせるBGM『いとしさとせつなさと心強さと』は感涙モノ。なお、ZERO2αではこのモードが標準装備されている。

●月華の剣士
・辻斬りモード

タイトル画面でABCを押したままスタートする。

いわゆるタイムアタック的なモード。時間内は[illegible]敵が出現し、攻撃をくらっても[illegible]ことはない（一定時間経過後、自動的に点滅状態になる）。相手の防御力やアルゴリズムに合わせて微妙にパターンを調整するなど、けっこうアツくなれるものがあった。

●V・V（ブイ・ファイブ）
・ボンバーバージョン

クレジット投入後、タイトル画面で「[illegible]」と入力。成功すると「BOMBER VER.」と表示され、パワーアップのシステムが変わる。

通常はアイテムを集めた数によってパワーアップの種類が選択されるゲージ制だが、このモードでは専用のアイテムを取ることで、じかにパワーアップすることになる（海外バージョンと同じ仕様）。なお、パワーアップボタンはストック制のボンバー発射ボタンになる。

●ウルフファング
・スペシャルモード

クレジット投入後、ショットボタンと特殊攻撃ボタンを押しながらスタート。「SPECIAL MODE」を選択する。

通常は選択制の全5ステージのところを、このモードでは全12ステージを通してプレイできる。ただし、基板の設定に関係なく難易度はハードに固定。

こんぼ昔話

～投げ絡み連続技の巻～

一口に「投げ絡み」と言っても、地上のやられモーションをつかめてしまうゲームでは、さすがに味気ない。それらは除外し、システム的に連続技には組み込めなさそうなのに、なぜか投げられる……、そんな感じのネタを集めてみました。

●餓狼伝説3（舞）
ジャンプD↓近距離立ちB↓➡+B↓夢桜・改

コンビネーションを途中で止めて相手を浮かせ、すぐに前方ジャンプ。着地寸前で、バウンド中の相手を空中投げする。当時は空中の相手に追撃できるだけでも珍しかったのに、そこに空中投げ、しかもバウンド中をつかめるというのは、かなり画期的だった。ただし、ダメージは雀の涙……。

そのほか『幕末浪漫第二幕　月華の剣士』でも、空中でやられモーション中の相手を投げることができた（斬鉄のA+C連打↓キャンセル天魔落としなど）。

●ストリートファイターEX（スカロマニア）
ガードブレイク（空中ヒット）↓スカロドリーム

ストEXシリーズ自体、特定の攻撃（ダランのインドラ～橋など）をヒットさせた場合は相手の投げられ判定が残っているのだが、決められるのは基本的に空中投げのみ。ところが、一部の移動投げに類する必殺技だと、相手が地面に落ちる瞬間に重ねておくことで、強引に地上へ引きずり下ろして決めることができてしまう。初代およびPLUSではエクセルがなかったので、キャラによっては密かに「いいダメージ」だった。

●ストリートファイターIII 3rd STRIKE（ヒューゴー）
ウルトラスルー↓弱ジャイアントパームボンバー↓弱シュートダウンバックブリーカー（画面端限定）

追撃可能な投げから対空投げへ。グリフォンマスク（餓狼）のヘラクレスルー↓イカロスクラッシュなども、ほぼ同じパターンか。なお、前述の内容だけではなんとも素っ気ないが、これに気絶&キャラ限定が加わるとかなり恐ろしいことになっていた（バックブリーカーからさらに技がヒットして……）。

ほかにも立ちギガスやめくり強Ⓚギガスなど、ヒューゴーはなにげに楽しい話題が多い。

情報求ム！
●連続技掲示板……ちょっとヒネリの効いた魅惑のコンボがメイン。実[illegible]向きか否かは関係ナシ！　旬のタイトルに限らず、埋もれてしまったマイナータイトルなどでも激募集中。
●基板の裏側……普通のプレイとは異なる、「？」な現象を募集。偶発的に起こってしまう特殊現象（バ[illegible]とも言う……）が中心だ。　※メール投稿はjunk@arcadiamagazine.comまで。

GAME CENTER MAP

日本縦断 ゲーセン探検隊

担当：柵太郎＆ひで

遠征組には鉄拳の有名店、バーチャロンとVF3の強豪店、さらにはぷよぷよ通の聖地まで。腕試しには十分過ぎるほどレベルの高い店が用意されている。マップを参考にして思うぞんぶん闘ってほしい。全体的な店の比率ではライトユーザー向けゲーセンのほうがマニア向け店より多いのでビギナーから中級者も安心だ。

◎第7章「永久ビデオゲームゾーン横浜」

ハイテクランド・セガBREEZE
トレルワンゲームス
パラダイス・アレイ
セガ・パソピアード横浜
セブンアイランド
タイトーステーション横浜
アメリカングラフティ
フリーダム
タクトランド
ゲームジャンボ
ハマボール
スーパーシティ
プレイシティキャロット横浜
横浜駅
横浜高島屋
横浜そごう
マルイシティ横浜
横浜ルミネ
相鉄ジョイナス
横浜東急ホテル
三越横浜店
東急ハンズ
ダイエー
横浜国際ホテル
ホテルコスモ横浜
横浜ベイシェラトンホテル＆タワーズ

ぷよらーのサンクチュアリ
セブンアイランド

●横浜市西区南幸1-5-29
●045-314-2205
●9:00～24:00
●店員通信「週末はぷよ通対戦台に全国から猛者が集まります。最新作から名作まで多数揃えています。スコアラー募集！」
●調査報告：ぷよらー筋の間では有名店。最新ビデオゲームだけでなく、OLDレアゲームも点在するぞ。
●イベント：タイムサービスでドリンク（かき氷）を差し入れがある。8月予定のKOF2000大会に参加してみては？
●筐体傾向：対戦台の盛り上がりがおもしろい、レゲーコーナーではネメシスが復活するらしい。

最新ゲームもALL50円！
ゲームスペース タクトランド

●横浜市西区南幸1-13-11
●045-311-9666
●9:00～23:45（日曜のみ9:00～23:00）
●店員通信「横浜唯一、最新ゲームも50円！　筐体数約90台！　対戦台が熱い！　横浜でゲームをするならタクトランド！」
●調査報告：最新作だけでなく、OLDゲームの対戦台もあるのが特徴。仕事好きな店員のおかげでメンテもグー。
●イベント：毎月26日はゲームの設定をイージーにするサービスを実施中なのでワンコインクリアを目指してみよう。
●筐体傾向：対戦格闘から麻雀までビデオゲーム全般に強く台数も多い。

●URL：http://village.infoweb.ne.jp/~fwhh3580/
（タクトランドのお客様により、管理・運営されているサイトです）

ビデオゲーム一筋！　パソピHPを要チェック！
SEGAパソピアード横浜

●横浜市西区南幸1-5-24 太洋ビル1F
●045-311-8324
●9:00～24:00
●店員通信「パソピアードは対戦格闘とマニア景品の店です。横浜でおもいっきり対戦するなら当店にぜひご来店ください！」
●調査報告：外部モニターをつけてほしいなど客の要望にしっかり答えるパソピ。大会には百人以上が集結。
●イベント：ほぼ毎週大会が開催されるので、HPをチェック。18時から店頭にてゲームサービス券を配付中。
●筐体傾向：対戦格闘（VF3、鉄拳、バーチャロン）が熱い。

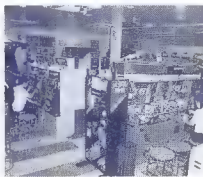
URL：http://www.nona.dti.ne.jp/~pasopi

横浜駅西口近くのプレイシティキャロット横浜店は2～3Fへ大型筐体ゲームを上げる時、クレーン車を使って窓から入れるというダイナミックな作戦を展開するのだ。費用もかかって大変だが、一度見てみたい気がする。そんなキャロット横浜店だが、スーパーリアル麻雀シリーズを集めてPシリーズコーナーを作ってみたいとのこと。2～3あたりの基板を捜しているので、基板ユーザーで提供オーケーという御人はキャロットさんに協力DA！

アイコン野郎マクガイバー

対戦格闘
ビデオゲーム
音楽ゲーム
大型筐体
プライズ
メダル
プリクラ
50円プレイ有
ビリヤード

新装開店ほやほや ゲームスペースジャンボ

●横浜市西区南幸1-10-5
●045-314-7899
●8:00〜23:55（日曜日は23:30）
●店員通信「当店ではこの度リニューアルしてとっても明るい雰囲気に生まれ変わりました。新製品も常に充実しております」
●調査報告：OLDゲームのリクエストを実施中だ。2Fには対戦と音楽ゲームが多く配置されている。
●サービス：メダルフロアーにてドリンクサービス。
●筐体傾向：1Fはすべてメダルゲームになっている。

マニアと一般客のバランスが良い アメリカングラフィティー

●横浜市西区南幸1-5-29
●045-313-3906
●8:30〜24:00
●店員通信「1Fのオラタン5.66は、強制乱入台なのでご注意を。2Fに馬主倶楽部が入荷して、狭い空間がさらに狭く！」
●調査報告：プリクラ待ちの女性客からゲーマーまで多くの客層に対応している。入荷タイトルの幅広さも特徴。
●筐体傾向：2D格闘の灯火は絶やさないそうだぞ。

年末に鉄拳のなにかが起こる、かも スーパーシティ

●横浜市西区南幸1-14-1
●045-320-0910
●9:00〜24:00
●店員通信「ともかく鉄拳これからも鉄拳、いつまでも鉄拳」
●調査報告：全国各地から鉄拳上級プレイヤーが遠征に来る店。鉄拳ばかりではなく、音楽ゲームの品揃えもよい。
●イベント：月末に必ず鉄拳大会を開催する。
●筐体傾向：鉄拳とコナミの音楽ゲームが熱いです。

ジャッキーズキッチンが目印 ハイテクセガBREEZE

●横浜市西区南幸2-13-9
●045-313-6435
●9:00〜24:00
●店員通信「セガの最新ゲームの入荷率では横浜西口NO.1です！　とりあえずでも来てみてください！」
●調査報告：幅広い客層のニーズに応えたサービスがいっぱい。スターウォーズのポッドレースがあるのは貴重。
●サービス：軒先で撮ったプリクラを見せるとメダルがもらえる。ダービーオーナーズクラブでも企画を検討中とのこと。
●筐体傾向：体感ゲーム・プライズがメイン

100円の重みを大切に ナムコプレイシティキャロット横浜店

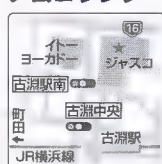
●横浜市西区南幸1-2-7
●045-314-7778
●9:00〜24:00
●店員通信「横浜駅西口から徒歩1分！　雨でも傘をささずに来られます。ライトユーザー向けのお店なので気軽にどうぞ」
●調査報告：3Fのサイバーリード筐体20台とアルカディアコーナーは一見の価値あり。
●サービス：難しいゲームには、ほどよい難易度調整が施されている（トラック狂走曲はタイム大幅増加中）。
●筐体傾向：ナムコ系大型筐体が盛り上がっている。

プライズのサービス内容が充実 タイトーステーション横浜店

●横浜市西区南幸2-17-1
●045-317-6114
●9:00〜24:00
●店員通信「プライズからメダルゲームまで取り揃えました。おいしいクレープや、上階にはモータウンカフェもあり！」
●調査報告：明るい雰囲気なので家族やカップルで遊ぶのに最適。プライズ景品の充実ぶりに目を見張る。
●サービス：プリクラ会員を募集したりと特典多数有。早起きしてモーニング1クレジットサービスを狙おう。
●筐体傾向：プライズ（30台）メイン。ニューカプリチオ2が多いぞ。

お詫びと訂正

前号「オススメゲーセンへGO!」記事内におきまして、「ナムコワンダーパーク相模原」の地図と、「西口スポーツランド」のMESSAGE欄に、誤った情報が掲載されていました。正しくは以下の通りになります。読者の皆様、ならびに店舗関係者の方々に多大なご迷惑をおかけしましたことを、深くお詫びいたします。

ナムコワンダーパーク相模原

神奈川県相模原市古淵2-10-1
ジャスコ相模原店内1F
☎042-768-4794
営業：10:00〜23:00

西口スポーツランド・メッセージ

近くのお店では盛り上がっていないタイトルも、西スポに来れば必ず盛り上がってます。ぜひ遊びに来て下さい。

ライターアストロの ザ・ベスト店！ 横浜編

東京に続く第二の都市、横浜。駅周辺はゲーセンが10店舗近くあり、どれも密集しているので、このクソ熱い季節でも移動が楽々。また、時間帯によってはドリンクサービスのある店もあり、快適に過ごせる場所でもある。

今や主流となっている音ゲーの入荷も早く、横浜に行けば必ずあると言ってもイイほど。しかも「フリーダム」では、外に音ゲーを設置してあるので、道行く人に自分のプレイを存分にアピールすることもできるぞ。

お次は対戦ゲーム関係。やはり横浜といえば、どのゲームもレベルが高い「タクトランド」が有名。熱いプレイヤーが多く、負けてもすぐに連コインする人がほとんどで、今では、そのクセが自分に移っちゃったんだけどね（笑）。

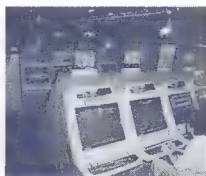
プロフィール
2D・3D問わず、対戦台と名乗る機種にはすぐに乱入したがる野獣最終兵器。今日も対戦台で野獣的に対戦中？

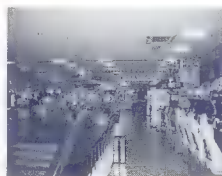
メダルのプロに相談！ トレルワンゲームズ店

●横浜市西区南幸2-9-17 シグマ横浜ビル1〜3F
●045-320-6310
●9:00〜23:50
●店員通信「メダル・プライズともに横浜駅西口最大規模。新登場50SIGMAメダル（1枚で50枚分）を御体験ください」
●調査報告：インストラクターがメダルゲームの遊び方を教えてくれるので気軽になんでも聞いてみよう。
●サービス：日毎と月毎で最高メダル獲得者の名が貼り出される趣向もあり、メダルがもらえるイベント多数。
●筐体傾向：メダルゲームは横浜西口トップクラス。

取材中に雷を伴う強い雨。これほど嫌な物はない。横浜ゲーセンの軒先写真が上手く印刷されるかどうかドッキドキ。各ゲームセンターに取材を申し込んだあと、エンターブレイン社のパーチーがあることを知らされた編集ひで君の悲しみが嵐を呼んだのだろうか？　たしか池袋MAPのときも何かの打ち上げと取材が重なり、会終了10分前に会場へ着いたひで君。つくづくパーティ運のない御人だと思いましたよ、ええ。

対戦ゲームが50円で遊べる
ゲームインパラダイスアレイ

●横浜市西区南幸1-5-24 太洋ビル1F
●045-325-5099
●10:00〜22:30
●店員通信「横浜の穴場的ゲームセンターです。ちょっと古めのゲームもある50円ゲームコーナーなので練習にどうぞ」
●調査報告：対戦格闘ゲーム類は1PLAY50円という嬉しい料金設定に惹かれ、学生たちでにぎわう店だ。
●サービス：クイズゲームは新旧問わず100円2クレジットで遊べるのだ。
●筐体傾向：ビデオゲームメイン（31台）。

総合スポーツセンターのゲームコーナー
ナムコ ハマボール店

●横浜市西区北幸2-2-14
●045-320-9291
●10:00〜24:00
●店員通信「ミーハープライズは、他のどの店よりも揃えている自信があります。掘り出し物プライズもいっぱい!!」
●調査報告：同ビルのスケートリンク、ボーリング場で遊んだ帰りにゲームに寄っていこう。ビリヤード場もあるぞ！
●特徴：屋上にはナムコのスピードガンゲームがある。
●筐体傾向：ナムコ系大型筐体に強く、プライズ景品も種類が豊富。

週末のサービス期間をCHECK！
アミューズメントシティ・フリーダム

●横浜市西区南幸1-5-27
●045-319-2721
●9:00〜24:00
●店員通信「3Fに50円ゲーム多数設置中。リクエスト台あり。景品コーナーも充実で、特にサービス期間が狙い目です」
●調査報告：50円コーナーには長く遊べる名作が多いぞ。取材時のリクエスト台はバトルサーキットだった。
●サービス：週末はプライズサービス期間。
●筐体傾向：ビデオゲームメイン

キミとアナタといつまでも　売れりゃ御の字

カリスマ堂

取材時カメラを持ってゲーセンに入ると「なんすかコレ、カリスマ堂？」といわれるほど定着したカリスマ堂だが、アルカディア月刊化を記念して遅咲きの新装開店だ！

超宝を捜せ！ カリスマ超宝力力蛮殿

全国取材先で見つけた支配性刺激製品を平面空間にデビル展示、それがこの『カリスマ超宝力力蛮殿』だ、なんかスゴそう。さらに読者様から自慢のカリスマなブツを募集するなど後先考えないムチ入れっぷり、大丈夫かいな。

夏の定番　どくどく氷
カリスマ番号：362806

特殊前衛芸術かき氷「セブンアイランド」
（セブンアイランド）200Cs

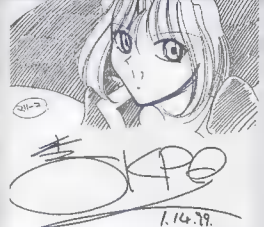
DDRをプレイすることで貰えるサービスかき氷にメロン、檸檬、イチゴその他シロップをぶっかけてもらっただけである な。この禍々しい宇宙からの色を伝えられないのが残念至極。ファーストフードのふりポテ粉などを混ぜるといいじゃろう。

カリスマを表す単位　Cs

人体への被カリスマの程度を表す単位が「Cs」です。10 0Cs以上を越すカリスマが浴びせられると人は完全に支配されてニュータイプ（廃）みたいになります。そういった危険性の高い支配物質はカリスマ堂へと収容されることになるのです。

カウンターでカリスマ（Cs）を計測する柵太郎。危険を伴う作業なので良い子は真似するなよ。

君は知ってる？　エランドール
カリスマ番号2222-10

エランドールサイン色紙
（東京都　柵太郎）測定不可能

東京都は柵太郎のカリスマ投稿はサイ・メイト社のアーケード参入第一弾「闘龍伝説エランドール」のキャラクターを描いた李KPAのサイン色紙。柵の字はこの色紙一枚でサターン移植版を衝動買いしたそうだ、勇気と無謀を勘違いするなよ。

助けて！　ミヤモト先生！
カリスマ番号：3451-02

バーチャロン レバー操作ストライカーズ1999
（タクトランド）500Cs

フーム、この芳醇な味わいは……ストライカーズをやりながらにして電脳戦機感覚を味わえる至高の操作感だな。トリガーがショットのため無駄な猛連射が必要になりおるわん。そのうえダッシュボタンでボムとはな！

カリスマ超宝急募！

カリスマ超宝力[illegible]殿では皆様がゲーセンで見かけた[illegible]珍遺[illegible]、または本人所有のカ[illegible]宝を[illegible]しておるのじゃ。大丈夫、[illegible]カリスマと言い[illegible]ればそれはカリスマなのじゃから。御自慢のカリスマグッズを写真、または画像[illegible]で投稿しとくれ！　宛先は〒154-852[illegible]東京都世田谷区若林1-18-10 [illegible]ビル 株式会社エ[illegible] アルカディア編集部カリスマ係まで。目撃情報だけでもいいのでよろしくー！

ゲー事典 ハマボールの欄にあるミーハープライズとは、おもに芸能人グッズを指している。椎名林檎とかそれ系の景品、しかもプライズマッシィーンでしか手に入らないブツというからには狙うしかねーですぜダンナ。パソピはHP上でプライズ景品速報、おまけにクイズでプレゼントも実[illegible]中なのでネット環境を有する御仁は今すぐチェック！

ハイスコア全国集計

2000年6月18日集計締め切り分

ただのクリアではなにかが足りない。
そんな想いがすべての始まりだった。
ここにいる自分を認めさせるために。
あいつにだけは絶対負けたくない。
そして自分自身にはもっと……。

来たれ凄腕プレイヤー。君の参加を待ってるぞ！

"ハイスコア全国集計"のコーナーは、その名の通り全国のゲームセンター、アミューズメントスペースでプレイされたゲームのスコア、タイム等を集計して各ゲームの全国1位を明らかにするものです。申請基準を守れば誰でも参加できます。

集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています（面数が同じ場合は点数優先）。

対象にしているゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。また、古いゲームのハイスコアも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。

全国のプレイヤーが記録を競うという性質上、ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準ずる形で集計を行なっています。またゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

このコーナーに自分の出したスコアを申請するには、掲載されているお店に行きハイスコアを出すか、いきつけのお店でハイスコアの確認をしてもらい、ハガキを使って個人申請するという2つの方法があります。

ゲームの腕に自信のある方からの申請をお待ちしております。

HI-SC

ハイスコア・クローズアップ

ナイトモードで敵を切り刻め！

敵を破壊すると出現する勲章は落とさず回収していくことにより、どんどん点数が上がっていきナイトモードで敵を破壊した場合には1個最高10万点にまでなる。ステージ道中、ボス戦ともに、ほとんどナイトモードで戦うのはこのためだ。

今回の集計での上位3位までのプレイヤーが使用しているキャラは、揃ってレムになっている。このキャラはソードの範囲の広さと程良いスピードを合わせ持つ、高得点を狙うにはうってつけの機体だ。

またこのゲームでは敵キャラの「早回し」が存在し、ある特定の敵を素早く破壊すると敵キャラの出現数が増える。ザコ敵を2匹斬れば10万点勲章が1個出るゲームだけに、これで大きく差がついていることは間違いない。ただ、面にもよるが道中で出現する勲章の数はかなり多く、敵を速攻で破壊しながら回収するのは至難の技だろう。

他に気づきにくい稼ぎに1面ボスのミサイル稼ぎがある。これは破壊不可能なミサイルをナイトモードでガードし体当たりすると、1本につき1万点が加算されるというものだ。今回6000万点中盤のプレイヤーがひしめく中で唯一7000万点を突破したのは、お馴染み長田仙人。まさに1人相撲といったところ。同氏は以前も、同じライジングのバトルバクレイド、バトライダーですさまじい強さを見せつけたが、このブレイブブレイドではどうなのだろうか。

順位	スコア	名前	店舗
1	72,416,130	100万落ちぐらい? LAOS-長田仙人	えの木(高知)
2	68,148,990	SSP-凪瀬きつね	アミューズメントフォーラムモア(東京)
3	67,699,140	T³-CYR-WIZ	アミューズメントランドKentagon(東京)
4	66,347,980	ZBL-らじあめ	トライアミューズメントタワー(東京)
5	65,638,880	KNN-SSP-KIZ	P.C立川店(東京)
6	64,316,550	よさこい"駐禁"ボンバー 1万5千円落ち	レタス702(北海道)
7	63,476,220	REF	アミューズメントランドKentagon(東京)
8	62,836,960	MIRAGE-MAX	ゲームインダイエー(千葉)

マリオン夢の大台、500万突破

まさか本当にこのスコアが出ると思った人がいただろうか。2周目7面開幕ノーボムパターンがついに実用化され、アインとマリオンが大きく点数を伸ばしたことはまだ記憶に新しい出来事だ。その勢いは衰えを見せず、今回この500万点の大台が達成された。まさにドリームスコアといっても過言ではないだろう。ボム10万点以外にも、高速弾をかいくぐってコインを2000点で回収し2周目で壷を出し、ギリギリまで得点を搾り取った結果が、この夢の500万点オーバーなのだ。

TOP SCORE　マリオン　**5,013,800**

KMR
池袋プレイランドラスベガス&
上福岡プレイランドカーニバル

TOP SCORE

3,639,000

T³-POISON-ムッシュ㊔
個人申請 ゲームコーナーミッキー(東京)

暗譜で叩け、シルバーチップ!

こちらのパカパカ2とパカパカスペシャルの点数システムは、基本的には同じなのだがパカパカ2だけのシルバーチップモードというものがある。これはチップの色がわからなくなる代わりにすべての点数が1.5倍になるというもので、譜面を完全に暗記しておかなくてはいけない上級者向けのモードだ。

TOP SCORE

2,611,030

チロル
個人申請 アミューズメントスクウェアーダイコー東岸和田店(大阪)

リズムよくパーフェクト!

お馴染みの音ゲー、パカパカパッションシリーズ。ハイスコア人気も根強く、初代からこのスペシャルまで長期に渡って点数が更新され続けている。ナイスは10点、グッドは100点、そしてパーフェクトは続けていくと200、400、600、800点と順に点数が上がる。そのため連打パートは大きな勝負どころだ。

OLD GAME HI-SCORE CLOSE UP

限界への挑戦!!

ハードモードの残機潰し場所は最終面道中。この面ではボス戦に入る前にミスすれば面の一番最初に戻されることを利用し点を稼ぐ。

これで残機ボーナスなど比較にならない程の点数を稼ぎ出すことができるのだ。

ハード

天理剣聖TEN
GAME's MILK(京都)

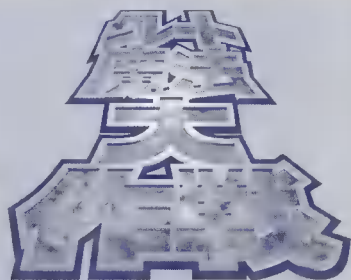
TOP SCORE　**1,261,510**

連続正解でコンボボーナスを狙え

このゲームはフィールド内を歩きまわり、クイズに答えていくオーソドックスなタイプのクイズゲームで、選択するコースによってジャンルセレクトやお手つき無視、解答時間延長などのアイテムが手に入る。問題に素早く解答すれば1問で最高5000点のボーナス得点が加算されるが、このゲーム最大の得点要素は、「コンボボーナス」だ。

デモで登場人物のスクルドが「そんなハイスコアラー達には「コンボボーナス」よ」、「これで往年のハイスコアラーも腕が鳴るってものよね」等と煽る通り、連続して解答していくと、このボーナスはどんどんはね上がっていき最高で100万点にもなる。早さより正確さが求められるというわけだ。また現段階では電パは発覚していない模様。

TOP SCORE 3,294,700

全然ヒマありません。TPL
ゲームプラザトンカ王国(愛知)

9000万点目前、勝負はラス面

今回の集計ではグリムレンがミヤモトに次いで点数の高いキャラになっている。ショットパワーの強さと狙ったアイテムを出しやすい溜め撃ちで、文句無しに全キャラ中最高の安定度を誇っているそうだ。ミヤモトのスコア達成時の点数効率を紹介すると、おおよそ3面クリア時1000万点、4面クリア時5300万点、5面クリア時6700万点だったそうだ。ソロバン、ミヤモトはTAC氏、YMN氏がキャラ別初回から今に至るまで他のプレイヤーに一度もその座を譲っていない。またこのサークルCloverを始めとする関東勢の活躍が目立つこのゲームで、孤軍奮闘しカルテでトップをもぎ取ったのが、京都GAME' s MILKの看板プレイヤーGSK氏。カルテの今後にも注目しよう。そろそろパターンも落ちつきを見せてきたようだが、ただ倒すだけでもきつい最終面ボスラッシュや、最終ボス「ガンメン」で10万点アイテム(実質120万点)をすべて取っていくのは、やはり厳しすぎるようだ。溜め撃ち中にボムを使い、お宝ゲージを維持する小技の使い方次第で、今までアイテムを出しにくかった場所でもなんとかなる可能性も出てきそうだが……。今後は最終面全体でのアイテムゲット率の向上が、ハイスコア争いのカギになることは、間違いないだろう。

82,845,200

Clover-ジャンボパフェTAC
個人申請 西千葉スターダスト(千葉)

83,537,090

GSK
GAME's MILK(京都)

ミヤモト

89,097,220

Clover-YMN
個人申請西千葉スターダスト(千葉)

グリムレン

87,956,570

TAKEYUKI(NB出来ない人。)
ギャレッソ津田沼店&新宿店

ハイスコア全国集計
HI-SCORE

全国1位スコア

2000年5月22日～6月18日集計分

ゲーム	種目	スコア	ネーム	店舗
ビートマニア コンプリートMIX2	ソフトグルーヴ	2,075	水瀬名雪部部長(猫)	ゲームビンゴ(千葉)
	ナグレオ	3,130	水瀬名雪部副部長(苺)	
	ファイナルステージ	3,599	えぷえむ@ど	個人申請ハイテク八事(愛知)
	アッパービート	3,640		
	ハードアナザー	3,987		
餓狼 マーク オブ ザ ウルブス	ロック・ハワード	3,849,500	ELF1号	遊ingポイントセオラ(滋賀)
	ケビン・ライアン	3,527,400	AES-茶柱	ゲームコーナーヤングパレス(千葉)
	キム・ドンファン	3,537,400		
	キム・ジェイフン	3,218,000	AES-茶柱 豪鬼がどうにもならん	
	グリフォンマスク	3,295,600	AES-茶柱 マスクが非常ににおう	
	北斗丸	3,555,000	BAK-ロリ	
	フリーマン	3,723,800	AES-茶柱 危険人物朝日!!	
	双葉 ほたる	4,167,700	AES-茶柱 8号氏に捧ぐ騎上位×1	
	B.ジェニー	4,212,700	AES-茶柱 ニセ豪鬼がおいねえ	
セガテトリス		8,618,740	はあはあマン	レジャーパレス(北海道)
ストライカーズ1945PLUS		2,753,000	前田 愛	個人申請ゲームサファリ穂積店(岐阜)
デッドオアアライブ2	ハヤブサ	2' 10" 44	Ⓔふ～ANPたのむよ	アベニュー北口店(山梨)
	ティナ	2' 14" 20	吉澤ひとみ派♡(石)	アイリン夢空間(岐阜)
	ザック	2' 12" 44	後藤真希派♡とき坊	
	レオン	2' 13" 69	またしても 追い込み代行(石)	
ストライカーズ1999	F-4ファントムⅡ	3,225,300	AXIOM-H・Y(奈)	アババ天神橋店&チャレンジャーガムガム店(大阪)
フリップメイズ	とことん	2,379,800	説教Ristar	ジョイプラザはなまる(東京)
パワーショベルに乗ろう!!	激闘編	1,246,920	FGM-UKA	GAME's WiLL(京都)
電脳戦記バーチャロン オラトリオ・タングラムVer.5.4		1' 30" 14	HEK-417	プレイランドエフワン(宮城)
ストリートファイターⅢ 3rdストライク	春麗	9,211,700	日本は天皇を中心とした神の国だ。おとこ汁	えの木(高知)
	まこと	13,351,300	日光市民の味方エテ公ハンター	Jogo江古田店(東京)
	ユン	12,634,400	L2A-GYO	GAME's WiLL(京都)
	ヤン	14,025,900		
ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産	チャレンジ	272,897	ヘボイ ヒゲむかつく あと1200点かもね	ゲームコーナーヤングパレス(千葉)

ゲーム	種目	スコア	ネーム	店舗
ビートマニア フィーチャリング ドリームズ・カム・トゥルー		335,700	・Afro・N・Kジョニー	遊ingポイントセオラ(滋賀)
ドラムマニア 2ndMIX	リアル	229,779,600	KMJ(県人)@皿修理隊	ゲームプラザ白山(熊本)
	エキスパートリアル	278,949,600	SYG-[illegible]-たっき～	ゲームプラザQティ(大阪)
ギターフリークス 3rdMIX		335,661,500	HSP	ガリバー熊谷店&柏店&青葉台店
新日本プロレスリング 闘魂烈伝4		3' 20	全日崩壊ショック(石)	アイリン夢空間(岐阜)
パンチマニア～北斗の拳～		126,627,200	B・K　OKA	GAME BOSS(神奈川)
サイヴァリア		39,634,100	MYS	ジョイプラザはなまる(東京)
ゴルゴ13		35,006,250	K.A	GAME BOSS(神奈川)
ドリームオーディション		546,300	ロードランナーとれて マンモスうれピー木村	アイリン夢空間(岐阜)
マーヴル VS. カプコン 2		3,184,665,200	二代目びわっこ？YSK	個人申請アミューズメントジャングルクラブ(滋賀)
ロードランナー ザ・ディグファイト Ver.B		30' 49" 00	KTL-EL2	タイトーイン002スタジアム(大阪)
ビートマニアⅡDX 3rdスタイル	7キー	818,423	NBM-武奇	ゲームステージBEAT(香川)
	スペシャル	5,379	S.I?	ガリバー熊谷店&柏店&青葉台店
	ナオキ	5,029	S.K	
	ピアノ	3,307	HIGE	ゲームセンターパスカル大福店(岡山)
アクアラッシュ	上級	393.61	ナムコ公認上級 宇宙一☆：ARL	個人申請プレイシティキャロット和歌山店(和歌山)
	エンドレス	1,934	来月からがんばるかも？ LAOS-長田仙人	えの木(高知)
ザ・ブロックくずし		21,872,260	なかざわ	ゲームハウスピットイン(愛知)
スポーン		1' 03" 30	URA	個人申請アミューズメントエース(千葉)
1on1ガバメント		314	GGG	ゲームハウスピットイン(愛知)

まずはビートマニア フィーチャリング ドリームズ・カム・トゥルー。今回はハードコースのみの集計ですが、ALLボーダーパーフェクトがサクっと達成されています。

ドラムマニア 2ndMIXは、前作に引き続きKMJ氏とたっき～氏の一騎打ち。一部の音ゲーのスコア争いは、相当極まったレベルまで到達しているようです。

新日本プロレスリング 闘魂烈伝4は、前回集計から20秒以上の更新。使用キャラは橋本真也となっていますが、これは打撃技の性能に重点を置いた選択なのでしょうか。

サイヴァリアは、なぜか10万点ほどの微妙な更新にとどまっています。集計3ヶ月目によくある「ハイスコア エアポケット現象」か？ パターンが進化し、理論値だけがどんどん伸びている模様ですが、実際につなげるのはかなり難しそうですね。

マーヴル VS. カプコン 2は、豪鬼、ガンビット、アイスマンという編成に。メインは豪鬼のエリアルレイヴで、あとの2キャラはディレイド要員のようです。また、トップと2位の差はたったの3千2百点でした。30億を越えるゲームで、3千2百点差というのも……。

アクアラッシュのエンドレスモードは2千ライン目前。タイムアタックの方もそうで

ハイスコアFAQ　Q：古いゲームでハイスコアを狙いたいのですが、目標となるスコアがわかりません。アルカディアの誌面やホームページに、過去のハイスコアのリストを掲載する予定はないのでしょうか？　また、過去のハイスコアを教えてくれるようなシステムはないのでしょうか？　A：ハイスコアリストは、現在ホームページ上で公開するべく(左ページに続く)

君もチャレンジ！ハイスコア

当コーナーではあなたが出したハイスコア（高得点、タイムなど）を募集中です。

■申請方法

その1：当コーナーに掲載されているお店でスコアを出し、お店の人に申請してもらう。詳しくはお店に問い合わせのこと。

その2：本誌付随のハガキに必要事項を記入し、当コーナー宛に送る。この場合、スコア証明のためお店の印が必要。　※ハガキが足りなくなることを考慮し、2通目以降の個人申請に限っては、官製ハガキやFAXでも受け付けます。

■スコア申請のルール

1：申請は1クレジット完全1人プレイであり、店員またはハイスコア担当者に確認されていること。

2：難易度など、スコアやプレイ内容に影響のある設定は、工場出荷設定（ゲーム基板が製造工場より出荷されたときの状態や設定）と同じであること。

3：プレイをする■体の改造は、次のもの以外は認めない。

・ボタンに対する連射装置（シンクロ、アナログを問わず、交互連を含む）
・複数ボタンの同時入力を1つのボタンで行なうもの

どちらも、使用した場合は申請用紙にそのむね（連付き、同付きなど）を記述すること。なお、上記以外の改造は、原則としてスコア申請の対象とはならない。

4：大型筐体物の改造は原則として禁止。

※ルール3、4ともに、1994年以前に発売されたゲームに関してはこの限りではない

5：スコア、面数、集計部門名、キャラ名、筐体の改造内容などは正確に記載されていること。

ゲーム名　集計部門　スコア（タイム）　面数　難易度　備考　達成日　年　月　日　ゲームセンター　名前　電話　住所　スコアネーム　以上のスコアを記録したことを証明します。　店長　印

ハイスコアは原則として面数優先。面数が同じ場合は点数の高い方が上位になる。
例：点数が300万点で面数が4面の申請と、点数が2■0万点で面数が5面の申請があった場合は、後者の勝ちとなる。

戦国ブレード	アイン	2,358,200	J.G.K-ALL㊔	タイトーイン002スタジアム(大阪)
ナイトスラッシャーズ		1,736,600	クソゲー道村井流 OSC-DEB㊙紙	レタス702(北海道)
燃えよ！ゴン太		756,400	ゴンタじゃけんのう？	アイリン夢空間(岐阜)
モンスターレアー		1,033,820	説教Ristar	トライアミューズメントタワー(東京)

2000年3月■■日集計分の訂正				
デイトナUSA2	初級	2' 12" 42	JKR㊝ゆっくり走ろう彩の国	個人申請ロッキーワールド東松山店(埼玉)

バトルギア	超弩級	3' 24" 505	張り犬	タイトーイン002スタジアム(大阪)
ファイティングレイヤー	アレン	2,414,300	INDICK-HIE	モンキーハウス本■(福岡)
グラディウスⅣ	3番装備	3,880,700 (6周目6面)	菅谷君	個人申請ゲームセンターB-1(千葉)
	4番装備	5,303,600 (10周目2面)	ユセミSWY	ギャレッソ津田沼店＆新宿店
デイトナUSA2 パワーエディション	中級	2' 45" 667	ぎるはま ㊝隊長㊎㊏	個人申請ゲームファンタジア立川店(東京)
デイトナUSA2	中級	2' 46" 42	ぎるはま ㊝隊長㊎㊏	個人申請相模原コンピューターランド(神奈川)
上海真的武勇	楼蘭上海	205,500 (15面)	HAP-善通寺 (大台突入！)	ゲームステージBEAT(香川)
ストリートファイターZERO3	バーディ	7,025,900	AES-西 今度こそ大丈夫!?	ゲームコーナーヤングパレス(千葉)
	ロレント	6,955,200	AES-西	
ストリートファイターEX2	ハヤテ	3,414,500	えど鳩	Jogo江古田店(東京)
	ブランカ	3,260,700	K・T	
	カイリ	3,378,200	「連舞」をくらったのだが…。BBC	えの木(高知)
怒首領蜂	■タイプ	694,352,270	252匹目のポケモンhatty	アミューズメントフォーラムモア(東京)
Gダライアス	ミュー	37,499,690	STT㊚	タイトーインゲームワールド(東京)
ストライカーズ1945Ⅱ	モスキート	3,154,500	キャロット筑波学園店閉店2周年追悼スコア	ゲームセンタードリーム(宮城)
レイディアントシルバーガン	ステージ4	26,534,050	VTF-いの	個人申請ジョイカム日高店(茨城)
ブレイジングスター	DINO-246	60,743,150	HYAKU-さめじま会長(TTJ)	アババ天神橋店＆チャレンジャーガムガム店(大阪)
バトルガレッガ	チッタ	16,114,880	SYG-あずきちゃんジャパン	ゲームプラザQティ(大阪)
鉄拳3	クマ	1' 17" 33	ENK-RIJ(大吉×1)	プレイランドエフワン(宮城)
	ブライアン・フューリー	57" 90	J・T	アババ天神橋店＆チャレンジャーガムガム店(大■)
セガラリー2	超上級	2' 35" 76	RLI@XRF (XiVサンバ部員)	個人申請エクシブワールドbyセガ(群馬)
疾風魔法大作戦	ガイン	2,134,237	説教MLK	モンキーハウス本館(福岡)
	ミヤモト	2,262,137		
	キックル&レイクル	2,195,127		
	ニルヴァーナ	2,042,727	G.M.C. 説教T・H㊞	
	オネストジョン	2,214,157		
	ボーンナム	2,215,107		
	チッタ	2,090,177		
	ブルギン	2,044,117		

すが、横幅1マスの○ブロックがライバル。こればっかりはどうしようもないのでは？なお、今回のスコアは連射装置ありのものです。

スポーンは怒涛の更新を見せています。5面でボスを落として■殺するのは常識？

ストライカーズ1945PLUSは、初回集計以来久々の更新。当然フライングパンケーキで、個人申請ハガキによると、2周目7面の中ボスで1ボム使用だそうです。

グラディウスⅣの4番装備は、面数がほぼ倍に伸びました。今までのグラシリーズに比べて地形に喰われる印象が強いリップルレーザーですが、それでも相当強いことは間違いないようです。ただ、それでもまだ半分。う～ん。

レイディアントシルバーガン、4面コースは5面1166万でのスコア。2面コースに比べ、ボス戦の点数が運で大きく変わるのが厳しいところ。今後のさらなる更新に期待しましょう。

疾■魔法大作戦は見事全キャラ更新。このゲームは1周目で総合1位を取らないと2周目が出現しないというレースシューティング。稼ぎの方は自機の回転アクションの体当たりで敵を倒すと敵の点数がほぼ2倍になるのというもの。そして、あることをするとこの回転状態を持続させられるようですが……。ちなみに末尾の1点は、8位でゴールした時に入ります。

燃えよ！ゴン太はついにALLクリア達成！ おめでとうございます。

ゲー事典　（右ページより）鋭意制作中です。もうしばらくお待ちください。お問い合わせに関しては随時受け付けておりますので、E-MailかFAXで当編集部までお送りください（宛先はP158を参照のこと）。なお、誌面での公開が済んでいない最新のハイスコアについては、お問い合わせいただいても一切お答えできません。ご了承ください。

6月18日時点

HI-SCORE

ハイスコア全国集計

そろそろ夏の新作タイトルも見え隠れ。時間にゆとりができたら、心残りなあのゲームやそのゲームにケリをつけるってのはどうだい？

プレイランドエフワン

宮城県仙台市青葉区中央2-6-6 タベイビルB1F ☎022-261-5782

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ぐわんげ (賀茂 源助)	51,953,479	クェッ!	ALL
★	電脳戦機バーチャロン オラトリオタングラムVer.5.4	1'30"14	HEK-417	ALL アファームドB
3	エスプレイド (J-B 5th)	30,003,490	BCL-CRS	ALL ノーミスまず1つ
4	デッドオアアライブ2 (サバイバル)	13,257,586	まはらじゃ@重鎮組 (一人のみ)	100人抜き レオン
	鉄拳3(クマ)	1'17"33	ENK-RIJ (大吉×1)	ALL 連同付 ③58秒 おならなし

ロッキーワールド仙台店

宮城県仙台市青葉区中央3-8-33 ピースビル南町1F ☎022-263-6901

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グレート魔法大作戦 (グリムレン)	48,285,740	Another-skin-AUM	ラスボス アイテム105個
2	グレート魔法大作戦 (カルテ)	16,895,160	[illegible]髏使い	5面 アイテム88個 10倍
3	サイヴァリア	31,571,500	隊長、あとはまかせた！	ALL Lv23
4	デッドオアアライブ2 (あやね)	25,205,406	小泉@電柱組	ALL 渋谷君は胸が好き
5	バトルガレッガ (ミヤモト)	15,766,450	Another-skin-AUM	ALL

ファンタジーゾーン夢らんど

北海道旭川市大町1条3丁目 オークビル2F ☎0166-53-5332

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	デッドオアアライブ2 (サバイバル)	10,381,893	CNT	ALL エレナ 100人抜き
2	デッドオアアライブ2 (ハヤブサ)	3'15"27	Q	ALL
3	デッドオアアライブ2 (アイン)	2'46"19	CNT	ALL
4	デッドオアアライブ2 (バース)	3'34"80	Q	ALL
5	メタルスラッグ3	5,685,280	MASANE	最終面 エリ(ターマ)

レジャーパレス

北海道札幌市白石区本郷通り8-3-15 ☎011-862-6906

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーヴル VS. カプコン 2	2,117,296,400	KIT	ALL マグニート、ケーブル、ソンソン
★	セガテトリス	8,618,740	はあはあマン	ALL
3	ロードランナー ザ・ディグファイト Ver.B	33'22"00	SEPUL-烈神-泉家出 富山不能CAN㊥	ALL 超達人コース
4	クイズ ああっ女神さまっ ～闘う翼とともに～	22,500	SEPUL-行方不明 CAN(ニセ)	1面 花沢さんの家は不動産なのね
5	怒首領蜂(Aタイプ)	334,833,830	AB左7579 佐々木弘	2-6 レーザー強化

アミューズメントパークフリーダム平店

福島県いわき市平字田町67-2 ☎0246-22-9455

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーヴル VS. カプコン 2	2,856,565,800	土井津 仁	ALL ウルヴァリン、バレッタ、アイスマン
2	ダンスダンスレヴォリューション 3rdMIX(SSR)	97,375,820	あの野郎(AYR)	ALL シングル ランキング2
	ダンスダンスレヴォリューション 3rdMIX(SSR)	96,828,630	あの野郎(AYR)	ALL シングル ランキング3
4	ダライアス外伝(下Z)	12,427,560	KJK-EYR-Ⓘ	ALL 連付 無敵なし
5	ダライアス外伝(下V)	11,671,240	あの野郎(AYR)	ALL 連付 無敵なし

AGスクエア盛岡店

岩手県盛岡市盛岡駅前通り7-12 ☎019-651-6231

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ブレイジングスター (DINO-135)	39,199,520	もう少し粘ろう T.Kiz	ALL
2	餓狼 マークオブザウルブス (牙刀)	2,479,800	Y.K	ALL
3	闘いの挽歌	421,800	OGD	2-6 ラスボス
4	マーヴル VS. カプコン 2	2,614,866,800	H.S	ALL ケーブル、モリガン、バレッタ
5	鉄拳 タッグトーナメント	1'41"13	C.K.S	ALL ポール、ガンジャック

ゲームプラザヴィクトリア

北海道札幌市南区澄川4条3-3-6 ☎011-813-6025

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアⅡDX 3rdスタイル(ダンス)	5,090	VHA-SHC	ALL
2	ビートマニア フィーチャリング ドリームズ・カム・トゥルー	2,210	KUMA	ALL モンキーRemix
3	パワーストーン2	551,700	MSK	グルマン(ラスボス)
4	ロードランナー ザ・ディグファイト Ver.B	34'39"00	CYR-TSU	ALL 超達人
5	ビートマニアⅡDX 3rdスタイル(テクノ)	4,875	ガラクタマシーンHIRO	ALL

モンテカルロ

群馬県高崎市中紺屋町11 ☎027-323-2361

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	デッドオアアライブ2 (サバイバル)	13,483,479	R	ジャン・リー 100WINS
2	マーヴル VS. カプコン 2	2,460,580,300	H.N	ALL VM台 バレッタ、ガンビット、モリガン
	パカパカパッション	1,324,030	まおう IWA M-IWASA	スペシャル 98-98-98-98 前ロラ 133.1万
4	パカパカパッション2	3,307,815	まおう IWA M-IWASA	マニアック 半年前 343万点 完全に忘れとる
5	パカパカパッション スペシャル	2,430,370	まおう IWA M-IWASA	マニアック 94-マリ98-93 倉ブロ 250.2万

ゲームセンタードリーム

宮城県仙台市青葉区中央2-1-17 東四ビルB1F ☎022-224-1046

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ブレイブブレイド	59,888,880	吉武な	ALL 連付 レム
	ストライカーズ1945Ⅱ (モスキート)	3,154,500	キャロット筑波学園店 閉店2周年追悼スコア	ALL 連付 残3 B7
3	ストライダー飛竜2	15,141,100	なば	ALL 連付
4	Mr.ドリラー (500m)	369,060	NO.	ALL 連付
5	グラディウスⅣ (5番装備)	2,464,300	なば	4-3 連付 FF

レタス702

北海道札幌市北区北7条西2-15-1 TMビル1F ☎011-737-6165

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ブレイブブレイド	64,316,550	よさこい"駐禁"ボンバー 1万5千円落ち	ALL 連付 レム
2	ブレイブブレイド	50,244,120	コマいの無いよvs ティアノン(家出中)	ALL 連付 ロゼ
3	D&D シャドーオーバーミスタラ	3,805,950	ZARIA-CAN氏 (失踪中)	ALL 1Pファイター
★	ナイトスラッシャーズ	1,736,600	クソゲー道村井流 OSC-DEB㊙祇	ALL 連付 クリストファー
5	IQブロック	999,999	CheppuRC仕様 久々訪問記念！	ALL

ゲームセンターアレックス

埼玉県浦和市高砂2-8-16 ☎048-822-8438

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ぐわんげ (賀茂 源助)	50,931,056	EMI	ALL コンボ42761 B×3 900万落ちですぅ!
2	ギガウイング (ポーチカ)	243兆0539億2542万6320	ヘタレインド人	ALL
3	ぷよぷよ通	994,341	死ぬまでぷよぷよ同盟 SPD-Y.I	ALL MAX17 ナス、ルルー不満、シェゾ入らず
4	デッドオアアライブ2 (サバイバル)	24,573,132	2117万/58人に漏 PPP-TKN	あやね 100人 バグっぽいのあった
5	マーズマトリックス	432,963,831,870	YAS	ALL、残×1、2千億落ち 2号機練習中

ガリバー熊谷店&柏店&青葉台店

埼玉県熊谷市筑波2-49 熊谷駅前ビル1F&BIF ☎048-521-7821

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーズマトリックス	191,235,738,540	COP	6面ボス第1形態まで モスキート02 EXP1,044,514 青葉台店
	パンチマニア～北斗の拳～	97,531,050	てんちょ	ALL 青葉台店
	ギターフリークス 3rdMIX	335,661,500	HSP	ホーテストラックLAライダーLONG+ GOOD×3 フルコンボ 青葉台店
★	ビートマニアⅡDX 3rdスタイル(ナオキ)	5,029	S.K	熊谷店
★	ビートマニアⅡDX 3rdスタイル(スペシャル)	5,379	S.I?	熊谷店

■ハイスコアに関するお問い合わせは、E-Mail、FAXをご利用ください

お寄せいただいた質問はアルカディアHP「ハイスコアFAQ」に掲載させていただくことをご了承ください。これは情報の共有とルールの浸透を目的とするものです。ご理解ください。

お問い合わせ内容に対して完全にお答えできるわけではありません。現在集計中のスコア内容をはじめ、稼ぎのテクニックなど、ハイスコア申請をするにあたり、公平さを欠くようなご質問にはお答えできません。また、直接ルールとは関係のないご意見、ご感想に関しましてもすべてに返信できない場合があります。ご了承ください。

■E-Mailでのお問い合わせに関して

宛先　hi_score@arcadiamagazine.com
題名　「ハイスコアに関する質問」
メールタイトル（subject）には上記タイトルを必ず明記して下さい。

■FAXでのお問い合わせに関して

問い合わせFAX番号　03-5433-7212

質問をお寄せいただく場合、あなたの氏名／住所／電話番号／返信用メールアドレスもしくはFAX番号を必ず明記ください。

(電話でのお問い合わせに関しては一切お答えできません。ハイスコアに関するお問い合わせはE-MailまたはFAXにてお願いいたします)

アルカディアHPでは「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」などハイスコア集計に関する情報を随時更新しています。

ハイスコアFAQ　Q:随分昔にハイスコア新規掲載店の応募を送ったのですが、一向に採用通知が届きません。当店は不採用となってしまったのでしょうか。　A:新規掲載店の採用可否は、応募があった時点で即決するのではなく、いったん新規掲載店の候補に加えさせていただき、厳正な審査のうえで採用となった場合は、当方から連絡する形式をとっています。(左ページに続く)

NEW GAME メーカーからのメッセージ

エイティング／ライジング
ブレイブブレイド

株式会社ライジング　開発部一同

「ブレイブブレイド」をプレイして頂いてありがとうございます。んー、ハイスコア、すばらしいですねぇ……さすがだなぁという感じで開発一同、大変嬉しく思っております。今回はレムが上位を占める形で、主人公の面目を保った感じですが、自機スピードが比較的速く、剣での攻撃力の高いロゼにも、もっとがんばって欲しいと思っています。それはそうと、このゲームを楽しく遊ぶコツは、「ズギャッと斬ってジャキッと回収」です。ジャキッとズキャッが逆でも構いませんが、そんな感じです。効果音を口に出してのプレイをオススメします。たまに危ない時はガイ～ンとガードしてみることも吉かも。ズギャッ、ジャキッ、ガイ～ン……おお、素晴らしい！　というわけで、今後も更なるハイスコアを目指して頑張って頂けたら光栄です。

ナムコ
ミスタードリラー2

株式会社ナムコ　第二開発本部　御所脇

熱きドリラーの皆さん、掘りの調子いかがですか？　今月末からオフィシャルの怒濤・4ヵ月連続ハイスコアランキングが始まります。1ヵ月毎にテーマが違うので相当手ごたえがあると思います。詳しい内容はアルカディア本誌をご覧になっていただくとして、賞品も喜んでいただけるモノを用意していますので期待していて下さい。真の【Mr.DRILLER】は誰だ!?

ふるって皆さんの堀りをお待ちしております。

アミューズメントフォーラムモア
東京都新宿区新宿3-23-14 SHAビル　☎03-3354-2598

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ブレイブブレイド	68,148,990	SSP-凪瀬きつね	ALL レム たいやき落ち
2	ストライカーズ1999 (X-36)	3,226,800	ブオーン文鎮	ALL 全部残念
3	ストライカーズ1999 (F-117 ステルス)	2,671,300	FK☆S-穴ウメ てんぷら	ALL 残×2 B×2
4	テトリス・ザ・グランドマスター	9'31"30	777	ALL GM 204002点
5	エスプレイド (美作 いろり)	37,430,630	E究極神話 とおりすがりのねぎべ	ALL 4/6 リハビリ

トライアミューズメントタワー
東京都千代田区外神田4-3-10　☎03-5295-2345

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ブレイブブレイド	66,764,790	T³-CYR-WIZ	ALL レム
2	ブレイブブレイド	66,347,980	ZBL-らじあめ	ALL ロゼ 社長～！
3	マーズマトリックス	856,228,505,820	SPREAM-KCL	ALL モスキート02 EXP×3960209倍
4	メタルスラッグ3	9,494,620	TETU	ALL ノーミス
★	モンスターレアー	1,033,820	[illegible]教Ristar	ALL 連付 残3

ゲームインダイエー
千葉県市川市南八幡4-1-3 駅南ビルB1F　☎047-376-9764

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ブレイブブレイド	62,836,960	MIRAGE-MAX	ALL レム 残0
2	ビートマニア コンプリートMIX2(ファイナルステージ)	3,529	DEAD	ALL
3	ビートマニアⅡDX 3rdスタイル(スペシャル)	4,851	7777	ALL
4	ビートマニアⅡDX 3rdスタイル(ナオキ)	4,527	7777	ALL
5	ビートマニア コンプリートMIX2(ナグレオ)	2,977	TAMA	ALL

アミューズメントランドKentagon
東京都新宿区百人町1-10-7 一番街ビル1F　☎03-5386-2460

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アクアラッシュ (上級)	419.70	るーちゃん♡ 負けてなんぼ♡	ALL
2	ブレイブブレイド	63,476,220	REF	ALL ロゼ
3	ブレイブブレイド	67,699,140	T³-CYR-WIZ	ALL レム
4	ストライカーズ1999 (X-36)	3,321,200	RYP	ALL 残×3 ボム×9
5	バカバカパッション2	3,617,580	PSでコケました	ALL マニアック シルバー

ジョイプラザはなまる
東京都北区十条仲原1-8-27 十条ホワイトビルB1F　☎03-3906-2212

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パワーストーン2	398,500	ほえほえ	ALL グルマン ひくー
2	メタルスラッグ3	8,821,910	BUT	ALL 30万おち
★	サイヴァリア	39,634,100	MYS	ALL う○こ
4	マーヴル VS. カプコン 2	2,085,977,800	エクスカイザー	ALL モリガン、バレッタ、ケーブル
★	フリップメイズ (とことん)	2,379,800	説教Ristar	ALL マーシャ

ゲームビンゴ
千葉県市川市相之川4-6-18 YKビル　☎047-395-2065

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラムマニア 2ndMIX(リアル)	153,903,650	背景が水瀬名雪なら全国トップ	牛×3 フルコン 1回ミス
★	ビートマニア コンプリートMIX2(ソフトグルーヴ)	2,075	水瀬名雪部部長㊙	ふぁいとっ♥ だよもん
★	ビートマニア コンプリートMIX2(ナグレオ)	3,130	水瀬名雪部副部長㊙	本当はあと3、40点ほしい…
4	バカバカパッション スペシャル	2,162,500	LUV	01ゲロ2 88% 05マリカ 88% 08ファンタ 93%
5	メタルスラッグ3	6,601,590	N.S	ラス面 また4ボスで2ミス 連付

Jam's下井草店
東京都杉並区下井草2-40-14　☎03-3397-7608

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
[illegible]	ビートマニアⅡDX 3rdスタイル(アーティスト)	3,548	再び雀豪5にハマってます。おはる店長	AAA
2	ビートマニアⅡDX 3rdスタイル(テクノ)	4,704	第一回「店員N君に彼女出来なくて残念飲み	ランダムモード
[illegible]	ビートマニアⅡDX 3rdスタイル(クライマックス)	4,751	会」は、飲み代1500円・カラオケ代2	ランダムモード
4	ビートマニアⅡDX 3rdスタイル(ナオキ)	4,356	7000円をN君が無けなしのバイト代から	ランダムモード
5	ビートマニアⅡDX 3rdスタイル(ピアノ)	3,028	念出する事で無事終了です。ゴチ♡byYUJ	ランダムモード

ゲームセンターポパイ
東京都足立区綾瀬4-9-31　☎03-3620-4873

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ジョジョの[illegible]妙な冒険 未来への遺産(チャレンジ)	176,100	O・K	ALL ポルナレフ
2	餓狼 マークオブザウルブス (ロック・ハワード)	2,856,100	BEE	ALL
3	ギガウイング (カーマイン)	219兆6901億	J-K・MRN-HD5	ALL
4	グラディウスⅣ (4番装備)	2,031,600	T・C	3-4 FF
[illegible]	ストライカーズ1945PLUS	828,500	TSC-M²	1-7

ギャレッソ津田沼店＆新宿店
千葉県船橋市前原西2-15-16 酒井ビル内　☎047-474-4761

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	グラディウスⅣ (4番装備)	5,303,600	ユセミSWY	10-2にて力つきる。
★	グレート魔法大作戦 (グリムレン)	87,956,570	TAKEYUKI (NB出来ない人。)	ALL ALLコンプリート
3	レイフォース	9,202,600	KTZ	ALL 連付 1面58万
4	レイストーム (R-GRAY1)	16,492,000	KTZ	ALL
5	グラディウスⅣ (3番装備)	2,326,000	S.Sサンレイフィ V2おめでとモルガン	4-4 (ボス タコ死)

プレイシティキャロット巣鴨店
東京[illegible]区巣鴨1-15-1 ミヤタビルB1F&B2F　☎03-3943-6735

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アクアラッシュ (練習)	211.05	るーちゃん♡ 仲間由紀恵マニア	ALL 連付
2	アクアラッシュ (初級)	325.63	るーちゃん♡ まん中級ではありません♡	ALL 連付
3	アクアラッシュ (上級)	449.85	るーちゃん♡ しゃくゆみこ	ALL 連付
4	ストリートファイターEX2 (シャドウガイスト)	3,501,800	つながらず…	ALL 連同付
5	ブレイブブレイド	56,512,690	ただクリアしただけ	ALL 連付

東京レジャーランド小岩店
東京都江戸川区南小岩8-15-3　☎03-5668-8411

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスⅣ (6番装備)	2,081,100	Y.M	3-9
2	グラディウスⅣ (3番装備)	1,641,300	Y.M	3-6
3	形意拳	2,553,800	KOS-穴うめ君	ALL
4	ドラムマニア 2ndMIX (エキスパートリアル)	86,002,450	I.T	ALL
5	ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産(ストーリー)	436,400	KOS-不二子におまかせ	ALL

ゲームコーナーヤングパレス
千葉県鴨川市横渚884-6　☎0470-93-6431

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ストリートファイターZERO3(バーディ)	7,025,900	AES-西 今度こそ大丈夫!?	ALL 連同付 ノーマルモード
★	ストリートファイターZERO3(ロレント)	6,955,200	AES-西	ALL 連同付 ノーマルモード
★	ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産(チャレンジ)	272,897	ヘボイ　ヒゲむかつく あと1200点かもね	ALL 連同付 オール㊥ ホルス
★	餓狼 マークオブザウルブス (B.ジェニー)	4,212,700	AES-茶柱 ニセ豪鬼がおいねえ	ALL 連同付
[illegible]	[illegible]狼 マークオブザウルブス [illegible]北斗丸)	3,555,000	BAK-ロリ	ALL 連同付 D×1

ゲー事典　(右ページより) そのため、こちらから不採用の通知を出すことは行なっておりません。なお、応募自体は何通送っていただいても結構です。そのお店が定期的にハイスコアを提出していけそうなのか、新作ゲームがちゃんと入荷されそうなのか、といった点も審査基準のひとつになっておりますので、どしどしご応募ください。

ハイスコア通信

ハイスコア集計店からのメッセージ

●**レジャーパレス(北海道)**
ゲーセンの店長で最年長って何歳ぐらいなんでしょうか?ちなみに当店の店長は80歳ですケド。 by担当君

●**レタス702(北海道)**
どうも、魅力の無いレゲーの店レタス702です。今月もIQブロックやルナークなど魅力の無いレゲーを取りそろえております。

●**AGスクエア盛岡店(岩手県)**
タッチの皆様、遠征ありがとうございました。またの御来店をお待ちいたしております。次回も店員&常連が遊んでいる時に来て下さいネ♥ 店員㊎

●**ロッキーワールド仙台店(宮城県)**
毎月6、16、26日はロッキーワールドDAY。何かがオトク。場所：南町通り吉牛向かい。以上。

●**アミューズメントパークフリーダム平店(福島県)**
仙台より帰郷したS・漢さん、ストⅢ3rdの全国大会ベスト16入りおめでとうございました。次もがんばってくださいね。

●**ゲームセンターアレックス(埼玉県)**
今回からお世話になることになりました。今まで協力してくれたスコアラーの方々、本当にありがとうございました。これからは集計店として頑張っていきますのでよろしくお願いします。

●**ガリバー熊谷店&柏店&青葉台店(埼玉県)**
【青葉台店より】集計当初こちらの不手際により皆様にご迷惑をかけた事お詫び致します。当店ではお客様のリクエストによりライデンF2 or JETを稼働させます。どうぞご利用下さい。

●**ゲームインダイエー(千葉県)**
シューティングや他のビデオゲームコーナーの方にもスコアランキングを作りました。メダルコーナーも充実しております。ぜひ来て下さい。 by川崎

●**ゲームビンゴ(千葉県)**
スコアラー大募集!! 当店にはスパⅡX、極パロ、エイプレといった、ちょっと昔のゲームもあります。■休みの遠征などにもどうぞ御来店下さい。

●**ゲームコーナーヤングパレス(千葉県)**
キャサ夫氏、江藤恵氏、8号氏、えど氏、木野J氏、御来店ありがとうございました。 byヘボイ・茶柱

●**トライアミューズメントタワー(東京都)**
夏休み中もタイムレンタルやっていますので、ぜひ御利用下さい。

●**ジョイプラザはなまる(東京都)**
只今ポップン3やらダンスソロやら一昔前の音ゲーがいやがらせのように続々入荷中です。50円で動かしてるのがせめてもの救いか!? byおとやびっきい

●**ゲームセンターポパイ(東京都)**
7月2日より、当店にてKOFフェスタを開催致します!一週間に限り、KOFシリーズ全作が対戦台で並びます。7月2日には'99の大会も開催!これを機にKOFの歴史を振り返ってみませんか?

●**東京レジャーランド小岩店(東京都)**
ダービーオーナーズクラブ2000入荷しました。皆様あそびに来て下さい!!

●**アミューズメントランドK■ntagon(東京都)**
風の■で『ジャイアントグラム2000』を作ってるそうですが、川田と渕だけぢゃあ。ノーフィアーぐらいはいないとまさしくノーフューチャーですよ!! でも、本当は期待してます。

●**Jam's下井草店(東京都)**
今更ですが、BMⅡDX 3rd style入荷~! 音ゲーマーな方々は是非に! あと、残念飲み会の参加者の方々、お疲れ様でした。皆の心づかいに、涙で前が見えませんでした♡ by店員N

●**プレイシティキャロット巣■店(東京都)**
ダービーオーナーズクラブが入荷しました。地下1階にて好評稼働中。馬好きスコアラーは集まれ!! そうLEDこと古澤、お前のことだよ!!

●**PC立川店(東京都)**
先日は当店を取材して下さいましてありがとうございます。これからもよろしくお願いします。 PC立川店員一同

●**ゲームコスモ町田店&タイトーイン町田店(東京都)**
ハイスコアボードを設置しました。これからさらに環境を充実させていきたいと■います。

●**GAME BO■S(神奈川)**
DDRのイベントに参加されたみな

夢空間ファンタジー
長野県茅野市ちの丁田2732-1. ☎0266-72-5339

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	メタルスラッグ3	8,139,070	F.M	ラスボスまで連付
2	マーヴル VS. カプコン 2	2,583,840,000	TA7	ALL ■鬼、バレッタ、モリガン
3	バカバカパッション スペシャル	3,439,890	Sin	ダブル 2F-3Z-5Z-9Z 巨大SP×2
4	熱血硬派くにお君	450,200	くにお氏も今や31才 あすたろと	4周目4面 連付
5	モンスターランド	残りゴールド 5,321	オムツー丁の勇者なんて…。 あすたろと	ALL 連付、レバー連 伝説盾 ハードアーマー おお!ぬるい!

GAME BOSS
神奈川県横浜市中区吉田町1-1 ☎045-253-8009

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ゴルゴ13	35,006,250	K.A	ALL ノーミス AC978.75
★	パンチマニア~北斗の拳~	126,627,200	B・K OKA	ALL
3	マーヴル VS. カプコン 2	2,988,388,300	Ⓚ'	ALL ハヤト、ガンビット、バンッタ
4	Mr.ドリラー (500m)	363,320	H.T	ALL ノーミス
5	エリア88	1,351,330	ABA	ALL 連付 F-14

池袋プレイランドラスベガス&上福岡プレイランドカーニバル
東京都豊島区西池袋1-22-4 信和ビル1F ☎03-3982-1817

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ガンバード2 (マリオン)	5,013,800	KMR	ALL ノーミス ノーボム 1周162万 Max62
2	アクアラッシュ (上級)	429.38	るーちゃん♡ オンザ田中千絵♡	ALL
3	ギターフリークス 3rdMIX	213,284,600	GAS-がっしー @勝負ヘタレ	ボーナストラック ファイアロング フルコンボ GOOD 2
4	首領蜂(Cタイプ)	11,404,300	NAO	2-2
5	ぷよぷよDA!	250,836,455	.59(へぶぇん)	サタン ステージ4 中辛

アイリン夢空間
岐阜県本巣郡穂積町稲里大西635 ☎058-327-0218

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	新日本プロレスリング 闘魂烈伝4	3'20	全日崩壊ショック ㊏	ALL 橋本真也
★	ドリームオーディション	546,300	ロードランナーとれて マンモスうれピー木村	ALL ハードモード Precious Time×3
3	バーチャNBA	69,122	北沢 龍之介	ALL インディアナ・ペイサーズ
4	怒首領蜂(Bタイプ)	675,662,090	ハッタリレーザー強化	ALL
★	燃えよ!ゴン太	756,400	ゴンタじゃけんのう?	ALL 残×1

ゲームセンターUFO伊勢原店
神奈川県伊勢原市伊勢原1-4-23 伝田ビルB1F ☎0463-94-4519

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バカバカパッション スペシャル	2,720,320	マナブ	キャラ大会 ゲロッパZ
2	ビートマニア フィーチャリング ドリームズ・カム・トゥルー	244,718	DJ SMJX	ベーシック
3	ビートマニア フィーチャリング ドリームズ・カム・トゥルー	247,463	DJ SMJX	ハード
4	ビートマニア フィーチャリング ドリームズ・カム・トゥルー	1,245	DJ SMJX	ドリドリ
5	ビートマニア フィーチャリング ドリームズ・カム・トゥルー	1,644	DJ SMJX	リミックス

Jogo江古田店
東京都練馬区旭丘1-71-10 ☎03-3954-9261

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーズマトリックス	301,723,233,860	オバコブラ萌え~	6面 モスキート02 連付
2	ストリートファイターⅢ 3rdストライク(まこと)	13,351,300	日光市民の味方 エテ公ハンター	ALL 連付
★	ストリートファイターEX2 (ハヤテ)	3,414,500	えど鳩	ALL 連付
★	ストリートファイターEX2 (ブランカ)	3,260,700	K・T	ALL 連付
5	テトリスプラス	9,999,999	お疲れ様でした。	ノーマルモード

GAME CONDOR PARTⅡ
静岡県静岡市鷹匠3-1-13 スカイコーポ1F ☎054-255-4363

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ (ガイン)	15,979,090	X68	■決定 ラスボス死。
2	アームドポリスバトライダー Ver.B	7,658,880	ハカマニアJNY	ALL 警察官チーム オプション強化
3	レイディアントシルバーガン (ステージ2)	21,496,850	2ヶ月に1回…	ALL 5A 11,511,320
4	わくわく7 (スラッシュ)	17,148,900	ORI-MRS	ALL
5	ぐわんげ(■茂 源助)	29,489,049	薬屋娘同盟 HGA-PCG	金16,633 マイナス1100万(泣)

アベニュー北口店
山梨県甲府市北口2-9-11 ☎055-227-8681

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アクアラッシュ (練習)	232.58	NGP-ALF	ALL
2	アクアラッシュ (初級)	361.71	NGP-ALF	ALL
3	アクアラッシュ (上級)	483.66	NGP-ALF	ALL
4	アクアラッシュ (エンドレス)	1,864	NGP-ANP	
★	デッドオアアライブ2 (ハヤブサ)	2'10"44	㊏ ふ~ANPたのむよ	ALL

P.C立川店
東京都立川市柴崎町3-3-9 ☎042-524-1156

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ブレイブブレイド	65,638,880	KNN-SSP-KIZ	ALL ロゼ
2	サイヴァリア	37,531,320	べふっち!	ALL 2ミス
3	ストライダー飛竜2	16,947,500	(元)日吉T.O	ALL 連付 S.B×3
4	バトルガレッガ (ノーマルキャラ)	16,572,460	H.F	ALL 連付 ワイルドスネイル 鳥293万 残×1
5	バトルガレッガ (ガイン)	18,548,940	T^3-神威	ALL 連付

ゲームプラザトンガ王国
愛知県名古屋市中村区則武1-16-8 第一Uコーポ1F ☎052-452-0304

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	クイズ ああっ女神さまっ ~闘う翼とともに~	3,294,700	全然ヒマありません。TPL	ALL 97%
2	ザ・ブロックくずし	19,375,392	モナ王	ALL A-B-D-G
3	マーズマトリックス	221,359,779,110	SAI	ALL モスキート02
4	ブレイブブレイド	55,774,100	ラスボス倒せん。Z戦士-Ⓚ	7面 連付
5	Gダライアス (ニュー)	33,141,880	NGK	ALL 連付

プレイシティキャロット松本店
長野県松本市中央1-3-7 セントラルビルB1F ☎0263-35-6744

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ゴルゴ13	34,903,280	JDF	ALL アベレージ976P ワイヤー2発
2	新日本プロレスリング 闘魂烈伝4	3'52	㊙おさる	ALL 坂口
3	サイヴァリア	28,778,010	不良社員M・S	ALL 残0 ラス面2ミス
4	ガンバード2 (アルカード)	2,664,700	来店記念	ALL 残1 B2
5	ガンバード2 (ヘイコブ)	1,550,400	来店記念	2-5

ゲームコスモ町田店&タイトーイン町田店
東京都町田市原町田4-2-15 ☎042-727-8891

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1999	3,187,200	SYG-中野龍三	ALL
2	Mr.ドリラー (500m)	388,095	CRC-えすてる	ALL W×3
3	パワーストーン2	582,800	CYR会長-WAR	ALL
4	怒首領蜂	662,022,340	H・I	ALL 残3
5	ぐわんげ	7,171,065	SYG-中野龍三	ALL 式神不使用

ゲー事典 **ハイスコア集計店HP：**■ジョイプラザはなまる http://ueno.cool.ne.jp/hoehoe4th_hp/ ■ゲームコーナーフジ http://hey.to/gamefuji/ ■アイリン夢空間 http://www.ai-rin.co.jp/ ■GAME CONDOR PARTⅡ http://www5.freeweb.ne.jp/computer/kondoru2/

さんおつかれさまでした。ダービーオーナーズクラブ2000入荷しました。バーチャロン5.66、バトルギア2など新作ゲーム大量入荷予定です。

●Jack&Betty日吉店（神奈川県）
大船在住ミヤモト吉田君、以前掲載から2ヶ月ですが連絡なし？㊟／この号が出る頃は夏休み突入してますね。学生さんメインの当店はチトきびしい時期。遠征、心よりお待ちしております㊗　FAN㋢

●夢空間ファンタジー（長野県）
尊敬する山梨のANP氏へ　高原のゲーセンはいかがですか？　コラムス2でもやりにいらして下さい。N氏もお元気ですか。また今度（後略）て下さい。

●アイリン夢空間（岐阜県）
今月の追い込み失敗　キャリバー、デッドオアアライブ2各キャラ、パワーストーン2、怒首領蜂　以上。副会長より一言「会長自ら失態とはどういう事か。1時間スコアがたいへん目立ちます」

●GAME CONDOR PARTⅡ（静岡県）
ストⅢサード復活いたしました。長期間空白が続いてしまいファンの皆様申し訳ありませんでした。シューティングではマーズマトリックスが入荷し盛り上がっています。皆様の御来店お待ちしています。

●ゲームプラザイエローハット（愛知県）
今月は、担当者が病院にて、お休み中です。ひさしぶりに代理として書きましたが、基板も入らない店に客は来ません。ハイスコアも、となりのお店で出した方がマシじゃねえか？ナ○コの台ダメダメ。

●ゲームプラザトンガ王国（愛知県）
Tsunさん遠征ありがとうございました。7/9にストゼロ3全国大会inナムコワンダータワー京都杯の中部地区予選会場となりました。皆様のエントリーをお待ち申し上げます。

●ゲームハウスピットイン（愛知県）
この号が出る頃には、新作格ゲーが出揃っているでしょう。旧ゲームとの入れ替えがはげしそうだなぁ。店員OGI

●遊ingポイントセオラ（滋賀県）
夏の新作の対戦格闘も期待大ですが、ZERO3やSFⅡXも根強い人気があります。当店では時間レンタルも行なっていますので、すごいレベルの方々が練習に来られてます。夏休み、よかったら来てみて下さい。

●GAME's DRAGON（京都府）
みんなもっと自主的にスコア申請してくれないと全然足りません。音ゲーやってる人、インターネットランキングもいいけど店にも申請してください。シューターの方の来店もお待ちしてます。

●GAME's MILK（京都府）
a-choのミントリー様、参考になるプレイ有り難うございました。TEKA様、また来て下さい。我々も近々寄らせて頂きますのでよろしくお願いします。　by剣聖布教委員会　との仕様-㊦&ANC

●ゲームプラザQティ（大阪府）
夏コミ、参加します。場所は（土）東D-51-aです。宜しくお願いします（OUK）。只今、常連の皆様、充電中みたいです…今月はちょっと？　苦しかったです…

●スーパーヒーロー倉吉店（鳥取県）
暑い夏の季節ですが、店内は熱い季節です。鳥取、米子の遠征客の方へ～店の場所が分からない時はお電話下さい。スタッフがあなたを導きます～　byらっきょ

●ゲームタウンスピリッツ合同集計（山口県）
F355店内でのランキング争い激化中！　遠征お待ちしてます。閉店30分前にグラⅣ始めるの止めてくれ！（笑）　マーズマトリックスだれかスコア出して～。デドアラ10人抜きポスターあげるよ。

●ゲームステージBEAT（香川県）
今さらながら、ドリラー、サイヴァリア、パカスペが入荷しました。レゲーには戦国エース、D&D2があります。スパⅡX対戦者求む！

●えの木（高知県）
ゲームにおいて「聖書」「資本論」「般若心経」と並ぶものとされているのが「形意拳」だそうですな。ところで当店は音ゲーのラインナップが滞っているのではなく、漲っているのです。張り気味です。

●モンキーハウス本館（福岡県）
誰も怒っていないよ。　モンキーハウス本館ハイスコアラー一同より

●プラボ浦上店（長崎）
祝！「X」DC発売！ってな事で当店のXも盛り上がるか？　ところで田渕健康氏は長崎出身だとか。帰省の際にはぜひご来店下さい。P.S.300台はあんまりです（泣）○さん何とかして下さい。

●ゲームスポットフォーカス（大分県）
いつも来店して下さる方々ホントにアリガトウー！　三重野君シンクロ連射アリガ……トウ～（6個共ダメでした、トホ～）メゲずにがんばろ～う。　byあべ

ジャスコ川西店プレイランド
兵庫県川西市小花1-6-16　☎0727-59-7464

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーヴル VS. カプコン 2	2,045,251,100	AHE	ALL
2	パカパカパッション スペシャル	2,278,670	DIE-10	ALL 90-93-91
3	エスプレイド (J-B 5th)	30,204,370	A.I	ALL 残×5
4	ストライダー飛竜2	13,186,700	T.D久保田	ALL S×4、A×1
5	怒首領蜂(Bタイプ)	229,939,450	■い死に方連発	2-6

アバパ天神橋店&チャレンジャーガムガム店
大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F　☎06-6357-6677

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ストライカーズ1999 (F-4 ファントムⅡ)	3,225,300	AXIOM-H・Y㊥	ALL 残3 B9 1周120万
2	ストライカーズ1999 (X-36)	3,321,900	むこうぶち	ALL 残3 B9
★	鉄拳3 (ブライアン・フューリー)	57"90	J・T	ALL 同付
★	ブレイジングスター (DINO-246)	60,743,150	HYAKU-さめじま会長(TTJ)	ALL Ⓖ
5	マーヴル VS. カプコン 2	2,555,496,800	AGO.	ALL ⒼC・アメリカ、バレッタ、ケーブル

ゲームハウスピットイン
愛知県名古屋市北区金城3-5-6　☎052-916-1722

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーズマトリックス	60,600,036,040	AAA	5面 EXP654571
2	新日本プロレスリング 闘魂烈伝4	3'48	ZAP	ALL 坂口征二
3	クイズ ああっ女神さまっ ～闘う翼とともに～	27,700	成瀬川なると月宮あゆの共通点は？	
4	パワーストーン2	510,000	なかざわ	ALL グルマン
5	メタルスラッグ3	7,435,570	MEK	ALL

スーパーヒーロー倉吉店
鳥取県倉吉市見日町633　☎0858-23-5255

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	新日本プロレスリング 闘魂烈伝4	4'32	Jun	獣神サンダーライガー
2	極上パロディウス (こいつ)	5,528,500	立川のH.F氏に感謝 clever-平MT	ALL 連付 連射無し ありがとうございました
3	ダンスダンスレヴォリューション 3rdMIX(SSR)	90,559,975	AKI	コース1 ダブル ちと不本意…。
4	ギターフリークス 3rdMIX	94,922,400	SHO	ノーマルモード
5	怒首領蜂(Cタイプ)	250,900,760	clever-RVS	ALL 690HIT ショット強化

ゲームプラザQティ
大阪府大阪市浪速区恵美須東2-3-17　☎06-6632-0170

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	バトルガレッガ (チッタ)	16,114,880	SYG-あずきちゃんジャパン	ALL 予習1108万、본117万ラスボスくんしょうだれ
★	ドラムマニア 2ndMIX (エキスパートリアル)	278,949,600	SYG-㊙-たっき～	10万足らん！
3	パカパカパッション スペシャル	2,577,900	チロル	マニアック % 96,99,98
4	レイストーム (R-GRAY1)	16,896,350	あさび～これから SYG-OUK㊙	ALL 残1 5面ボロボロ…
5	グラディウスⅢ	1,398,800	HYAKU-KIK	3-1 B-TYPE

遊ingポイントセオラ
滋賀県草津市大路1-7-12　☎077-562-0428

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ビートマニア フィーチャリング ドリームズ・カム・トゥルー	335,700	・Afro ・N・Kジョニー	ALL HS-1 ハード ボーダーパーフェクト
2	ビートマニア フィーチャリング ドリームズ・カム・トゥルー	2,388	N・Kジョニー	ALL HS-1 MONKEY リミックス
3	ビートマニア フィーチャリング ドリームズ・カム・トゥルー	1,891	Afro	ALL HS-2 MONKEY Lazy
4	ビートマニア フィーチャリング ドリームズ・カム・トゥルー	2,560	N・Kジョニー	ALL HS-2 MONKEY ミックスDCT
★	餓狼 マークオブザウルブス (ロック・ハワード)	3,849,500	ELF1号	ALL

ゲームセンターパスカル大福店
岡山県岡山市大福134-4　☎086-282-6667

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ビートマニアⅡDX 3rdスタイル(ピアノ)	3,307	HIGE	
2	ビートマニアⅡDX 3rdスタイル(ナオキ)	4,867	HOE	
3	ビートマニアⅡDX 3rdスタイル(スペシャル)	4,909	HIGE	
4	マーヴル VS. カプコン 2	2,678,764,100	FU.	
5	ギターフリークス 3rdMIX	139,846,000	MDE	

タイトーイン002スタジアム
大阪府豊中市玉井町1-9-3　☎06-6844-0586

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ロードランナー ザ・ディグファイト Ver.B	30'49"00	KTL-EL2	ALL 超達人コース Cボタンなし
★	バトルギア(超弩級)	3'24"505	張り犬	ALL CP9A T.A
★	戦国ブレード (アイン)	2,358,200	J.G.K-ALL㊙	ALL 連付
4	戦国ブレード (翔丸)	1,305,800	チョイヤッチ!!	2-4
5	電車でGO！3 通勤編	709.4km	チョンボッチ!!	ALL 鉄人モード山陽本線223系 8X2 B20秒 ALL100点

GAME's WiLL
京都府京都市左京区一乗寺高槻町20-1　☎075-711-1435

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	パワーショベルに乗ろう!! (激闘編)	1,246,920	FGM-UKA	ALL
★	ストリートファイターⅢ 3rdストライク(ヤン)	14,025,900	L2A-GYO	ALL 連同付
★	ストリートファイターⅢ 3rdストライク(ユン)	12,634,400	L2A-GYO	ALL 連同付
4	ロードランナー ザ・ディグファイト Ver.B	31'05"	wzh.	ALL Cボタンなし
5	Gダライアス (クシー)	34,552,950	ホゲ	ALL 512×1

アメニティスペースOZ合同集計
山口県小野田市西高泊644-3　☎0836-84-5147

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Mr.ドリラー (1000m)	954,985	SAI	ALL ノーミス 小野田店
2	マーヴル VS. カプコン 2	2,664,021,900	K.T	さくら、ガンビット、モリガン 小野田店
3	リアルブレイク	42,200	EBI	ALL ノーマル 小野田店
4	ブレイブブレイド	50,209,360	BBC	ALL 宇部新川店
5	マーズマトリックス	5,487,092,730	AAA	山口店

ゲーマーズハウスガンマ
大阪府池田市石橋1-8-10 ステーションプラザ3F　☎0727-62-6780

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	マーズマトリックス	295,086,542,370	2日目。 YMG-©	St6 モスキート02 点数倍になった
2	マーヴル VS. カプコン 2	2,513,414,100	TOM	ALL ケーブル、バレッタ、アイアンマン
3	コナミアーケード ギャラリー'80s	1,529,400	KIN	少林寺への道 48面
4	パラデューク	219,610	KIN	ALL ノーミス
5	ロードランナー ザ・ディグファイト Ver.B	22'06	㊙	上級Aコース

GAME's MILK
京都府宇治市大久保町北ノ山101-5　☎0774-44-5770

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	グレート魔法大作戦 (カルテ)	83,537,090	GSK	ALL 連付 ALL COMPLETE
2	新日本プロレスリング 闘魂烈伝4	5'19	TNF	ALL シングルマッチ 獣神サンダーライガー
3	マーヴル VS. カプコン 2	2,909,340,700	デカキャラむかつく　FUJ.	ALL 豪鬼、モリガン、ケーブル
4	ブレイブブレイド	55,379,880	私の事みたくないの♡　by剣聖	ALL 連付 レム
★	フェリオス(ハード)	1,261,510	天理剣聖TEN	ALL 連付

ゲー事典　**ハイスコア集計店HP：**■遊ingポイントセオラ　http://www2.odn.ne.jp/~cco32230/seora.htm　■GAME's WiLL　http://www.gameswill.co.jp/
■ゲームプラザQティ　http://free.prohosting.com/~qt-syg/　■パリオ フィエラ ディ プローバ　http://www.provanet.co.jp/shop/palio/index2.html

RULES
最新ゲームのルールと既存ゲームの追加ルール

■7月16日締め切り分から追加（変更）されたルール

●マーズマトリックス
2機体合同で集計します。機体別集計は次回（8/20〆）から開始する予定です。

●上海～昇龍再臨～
古典上海クラシック3、陰と陽、パンダモニアム～陰と陽～の3部門で集計します。

●サイレントスコープ2
ストーリーモードのみ集計します。

●スター・ウォーズ：レーサーアーケード
タトゥーイン（初級）コースのみ集計します。

●ビートマニア フィーチャリング ドリームズ・カム・トゥルー
エキスパートコースの部門別集計を開始します。

●F355チャレンジ
DX、ツイン合同で、中級のコース別で集計します。

■6月18日締め切り分から追加（変更）されたルール

●ビートマニアⅡDX 3rdスタイル
ナオキ、スペシャルも集計を開始します。

・そのほかのおもなタイトル（部門別集計は行ないません）
●ブレイブブレイド
●クイズ ああっ女神さまっ ～■う翼とともに～
●18ホイーラー

■集計打ち切り■部門
●グラディウスⅣ（5番装備）
カンスト達成のため。

・そのほかのおもなタイトル（■門別集計は行ないません）
●電脳戦機バーチャロン オラトリオタングラム Ver.5.66
●ダンスマニアックス
●ダンスダンスレヴォリューション 3rdMIX PLUS
※バトルギア2は次回（8月20日締め切り）よりコース別で集計する予定です。

※次回（8月20日）締め切り分から追加、変更されるルールは、8月8日ごろアルカディアのホームページ（http://www.arcadiamagazine.com/）上で公開する予定です。

アミューズメントラージ
福岡県山門郡三橋町下百町6-6 栄和第一ビル1F ☎0944-73-9408

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーズマトリックス	71,758,451,440	ALS-JOKER	4面 モスキート01
2	マーズマトリックス	67,053,703,220	ALS-JOKER	4面 モスキート02
3	ビートマニアⅡDX 3rdスタイル(ピアノ)	2,894	USA.	ALL
4	ビートマニアⅡDX 3rdスタイル(ナオキ)	4,322	不明	ALL
5	ビートマニアⅡDX 3rdスタイル(スペシャル)	4,307	だれかさん	ALL

PLAY-HOUSE VIDEO-GAME アスカ
佐賀県伊万里市浜町5番街 エル・アスカビル2F ☎0955-23-2895

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	餓狼 マークオブザウルブス(牙刀)	1,535,000	Mr-LEO	ALL
2	鉄拳タッグトーナメント	3'15"55	Mr-KAN	ALL 吉・ジ
3	デッドオアアライブ2(エレナ)	3'31"35	Mr-AZX	ALL
4	武力～BURIKI・ONE～	1'04"86	Mr-YG	ALL ロブ
5	マジカルテトリスチャレンジ フューチャリング ミッキー	8,070,300	Mr-AZX	ALL ミッキー

プラボ浦上店
長崎県長崎市中園町6-23 ☎095-848-2223

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	新日本プロレスリング闘魂烈伝4	4'03	YHG-KEI ピュアレーヌ	ALL 橋本
2	パカパカパッション スペシャル	2,490,500	GOD	ALL マニアック 92-97-98 もうちょっと
3	バストアムーブ2	248,320	YHG-SRM	ショーティ バイオスタート
4	マーヴル VS. カプコン 2	2,460,670,200	YHG-SAI	ALL ガイルα、バレッタα、ケーブルα
5	アクアラッシュ(エンドレス)	1,332	YHG-SRM	運付

モンキーハウス本館
福岡県福岡市中央区六本松2-6-7 ☎092-731-0052

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ブレイブブレイド	60,257,540	キャラ別なし!? うわー、やべぇー	ALL 連付 カナ
2	スポーン	1'38"83	セーラーフセイン、森にかわっておしおきよ	ALL 同付 ブリムストーン
★	ファイティングレイヤー(アレン)	2,414,300	INDICK-HIE	ALL 連同付
[illegible]	疾風魔法大作戦(キックル&レイクル)	2,195,127	説教MLK	ALL 連付
★	疾風魔法大作戦(ブルギン)	2,044,117	G.M.C.説教T・H㊩	ALL 連付

ゲームタウンスピリッツ合同集計
山口県山口市中市3-16-2 ちまきや百貨店4F ☎083-928-7819

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	F355チャレンジ ツイン(モンツァ)	3'52"772	QOO(鬼のグリップ走行)	レース セミAT
2	F355チャレンジ ツイン(もてぎ)	2'42"735	EAT	レース セミAT
3	パワーストーン2	317,200	EDY(DRYMON)	ALL フォッカー
4	新日本プロレスリング闘魂烈伝4	6'49	チーム2001	ALL 獣神サンダーライガー
5	マーヴル VS. カプコン 2	2,401,526,300	ヨシヤマサシ	ALL ガイル、モリガン、キャプテンコマンドー

ゲームプラザ白山
熊本県熊本市九品寺5-15-7 ☎096-362-2711

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアⅡDX 3rdスタイル(ピアノ)	3,301	HIME	ALL
2	ビートマニアⅡDX 3rdスタイル(ナオキ)	4,965	HIME	ALL
3	ビートマニアⅡDX 3rdスタイル(スペシャル)	5,158	HIME	ALL
4	ドラムマニア2ndMIX(エキスパートリアル)	259,231,250	KMJ(県人)@皿修理隊兼メドラー	ALL
★	ドラムマニア 2ndMIX(リアル)	229,779,600	KMJ(県人)@皿修理隊	ALL

遊道楽箱崎店
福岡県福岡市東区箱崎6-1-2 松本ビル1F ☎092-641-9415

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	メタルスラッグ3	7,652,470	山田税改	ALL 1ミス 捕虜89人
2	Gダライアス(オミクロン)	53,529,580	ほげほげ捕鯨隊3号 VAL	ALL 連付
3	ぐわんげ(柊 小雨)	24,136,688	BCN	ALL
4	マーズマトリックス	472億	BCN	5面
5	ノストラダムス	3,068,900	INDICK-林仲	6面 1P側

ゲームステージBEAT
香川県高松市花ノ宮町3-2-2 ☎087-868-6007

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Mr.ドリラー(1000m)	930,395	Fe	ALL ノーミス 連付
2	サイヴァリア	22,108,080	SA？	ALL LV155
★	ビートマニアⅡDX 3rdスタイル(7キー)	818,423	NBM-武■	ALL BP×3、B×1
★	上海■的武勇(楼蘭上海)	205,500	HAP-普通寺(大台突入！)	15面 1面スタート
5	テトリス・ザ・グランドマスター	246,772	ズバ番(もう満足しました)	BIGモード+20G S9

ゲームスポットフォーカス
大分県大分市末広町1-25 末光ビル1F ☎097-532-4355

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	メタルスラッグ3	7,856,060	まだ出ますか…。ハッツミー	クモロボット死ターマ
2	ぐわんげ(柊 小雨)	48,199,809	カンスト遠い…。前山	ALL B×3 43342枚
3	エスプレイド(美作 いろり)	25,218,890	エスプ兄	ALL
4	マーヴル VS. カプコン 2	2,653,102,200	あ～あ(泣)アネージュ特攘隊 詰井 丈	ALL P×2 ディレイド 3ミス
5	餓狼 マークオブザウルブス(キム・ドンファン)	2,350,400	ラブひなのビデオETOで買ってね♡詰井丈	ALL

サブカルチュア
福岡県筑紫野市二日市北1-2-3 黒崎ビル ☎092-922-9010

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギターフリークス 3rdMIX	161,180,000	CAB	ALL ノーマル
2	ギターフリークス 3rdMIX	211,339,000	CAB	ALL ボーナストラック
3	ドラムマニア 2ndMIX(リアル)	131,301,900	㊙長	ALL
4	ドラムマニア 2ndMIX(エキスパートリアル)	223,427,550	■長	ALL
5	グラディウスⅣ(6■装備)	1,236,200	ことぶき	3-2

チャレンジバンバン
愛媛県松山市道後桶又4-28 ☎089-924-5583

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グレート魔法大作戦(カルテ)	55,588,120	S.H	ALL 103コ
[illegible]	グレート魔法大作戦(グリムレン)	50,244,740	ボンテージウォーリアー	ALL 106コ
3	グレート魔法大作戦	33,570,120	造田	ALL バースディ 100コ
4	グレート魔法大作戦	25,858,620	ファントムキラー造田	ALL ガイン 97コ
5	ロードランナー ザ・ディグファイト Ver.B	46'34	初クリア☆PPP	ALL

えの木
高知県高知市旭町3-104 ☎088-825-3293

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ブレイブブレイド	72,416,130	100万落ちぐらい？ LAOS-長田仙人	ALL 連付 レム
2	マーヴル VS. カプコン 2	3,184,662,000	M-1号(アルコール有)	ALL 連付 アイスマン、ガンビット、ハヤテ
3	パンチマニア～北斗の拳～	120,962,650	迷彩帽の男	ALL 上級
4	形意拳	1,939,297	処理落ち	ALL 連同付 ロータスマスター
5	グレート魔法大作戦(カルテ)	60,367,620	最近他のゲームに浮気してます。柾木二等■	ALL 連付 4面3900万

当コーナーでは随時ハイスコア掲載店を募集しています。

掲載希望の店舗さまは……
○店舗名
○連絡先（住所・TEL・FAX・E-mailアドレス）
○店長およびハイスコア担当者名
○サンプルとして店舗のスコアを10項目
○お店のPR文
以上を官製ハガキに明記して、下記の宛先までお送りください。ご応募お待ちしております。

宛先 〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル
株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「ハイスコア掲載店希望」係

次回集計
（アルカディア11月号掲載）は
8月20日(日)
までに出されたスコアで、
8月23日(水)
当日消印まで有効です。

ゲー事典 ハイスコア集計店HP：■モンキーハウス本館 http://www.alpha-net.ne.jp/users2/ggonchan/
……HPをお持ちの店舗様は申請用紙にURLをご記入ください。当コーナー内で紹介させていただきます。

特報!
GUILTYGEAR X CHAMPIONSHIP -Sammy's Cup- 開催決定!!

主催　株式会社サミーアミューズメントサービス
協賛・協力　サミー株式会社　アークシステムワークス株式会社　株式会社アクアルージュ
株式会社セガ・エンタープライゼス　株式会社エンターブレイン

すでに全国各地のゲームセンターで盛り上がっている「GUILTYGEAR X」の全国大会が開催されることが決定した。アルカディアでは急遽ページ構成を変更してこのトップニュースをお届けする。

全国地方店舗予選から決勝本選大会へ

先ごろ発売された「GUILTYGEAR X」。もうバリバリと対戦に励んでいると思う。そして、その全国のGGXプレイヤーの声に応えるべく、ゲーム発売元のサミーアミューズメントサービスを初め各協賛会社が協力して、全国大会を開催することを決定したのだ!

この大会は、北は北海道から南は九州地方まで、全国のゲームセンターにおいて地方予選を行なう。そして、その店舗での勝利者(代表者)が、本選大会に進出できる権利を得る仕組みだ。

地方店舗予選は、早くは8月から開催される予定だが、本格的に始動するのは9月に入ってからとのこと。アルカディア次号(8/30発売)やホームページ(www.arcadiamagazine.com)でも続報をお届けするので要チェックだ。

地方店舗予選の優勝者・準優勝者には、賞状と本選参加資格をうたったプレミアカードをプレゼント。また、未確定情報ではあるが、決勝本選大会上位者には「GUILTYGEAR X」の透かしが入った賞状や盾はもちろん、ギルティ原画など超レアアイテムが用意されるとの話もある。マジで期待が高まってくるぜ!

店舗予選とスケジュールは……?

気になる店舗予選だが、その皮切りとなるのが東京都町田市の「ビートライブ」。全国屈指の対戦ステージから始まるこの大会が、とてつもない熱さを持ったものだと実感できる。そして、引き続き都心から地方へと派生的にスケジュールが組まれており、10月までには決勝本選大会進出者が出そろう恰好となる。

そして、この先にはビッグニュースと決勝本選大会が控えている。まだその詳細はスケジュールも含めて謎に包まれている。これから続々と明らかになっていく「GUILTYGEAR X」の全貌……。今回ここでお伝えできることはこれくらいだが、ギルティファンなら、しかとその目で確かめてほしい。そしてプレイを通して肌で感じてほしい!

「GUILTYGEAR X CHAMPIONSHIP -Sammy's Cup-」第一回 全国地方店舗予選大会

開催日	開催店舗名	連絡先	担当
8/20(日)	ビートライブ	東京都町田市森野 1-37-8 今村ビルB1	山岸(店長)

備考
エントリー締切8/11(金)まで。 個人トーナメント戦・上位2名が本選キップ。

※さらに詳しい情報は「BEAT-TRIBE Homepage」(http://www.beat-tribe.com/)を参照のこと。

■問い合わせ事務局■
「GUILTYGEAR X NEO」
(株式会社アクアルージュ内)
お問合せ時間帯:月・水・金／10:00~17:00
TEL:03-5977-1862
担当:程原 宏明
(E-mail:hodohara@cs.puon.net)
住所:東京都豊島区南大塚1-31-17
マイスターSY 201

この他、アルカディアホームページ
http://www.arcadiamagazine.com/
でも随時情報を更新中!

隠しキャラ2人の紹介じゃ

対戦ホットギミックフォーエバー

HOT GIMMCK EVER

©2000 PSIKYO

ジャンル：通信対戦・脱衣・おしおき・漢麻雀
登場キャラ：いっぱい!!
ちち：デカイ!!

ども、2カ月ぶりの脱衣門です。1カ月休んだら身も心もすっかり癒されて、脱衣力も充填されました。今月も頑張って脱衣するぞ！

と思ったら、今回も『ホットギミック4』なんです。新しい脱衣ゲームが出てこないから、しゃーないんだけどね。う〜ん最近、脱衣ゲームのリリースペースが落ちてるような気がするよね。脱衣ゲーム担当者としては寂しい限り。もっと出してくれよう。

今回はホットギミックシリーズお馴染みの、隠しキャラの出現方法を紹介しちゃいましょう。

隠しキャラは、彩京ゲームでお馴染みのキャラクターたちのそっくりさん。しかも、キャラクターのグラフィックを起こしているのは司淳先生ではなく、別のイラストレイターの方。自社で自社キャラクターのパロディを作っているようなもんやね。

ぜひぜひゲームセンターで隠しキャラを出して、お仕置きを堪能してもらいたい。

金剛

脱衣門

長浩

脱衣門とは

「脱衣門」とは、己の中の小宇宙（コスモ）を見つめたときに「脱衣惑星」の存在を確認できた者が集う、脱衣ゲーの修行場である。つまり、このページを読んでいる者すべてに、入山の資格があるのである。

ひみつ生徒の出現方法

それでは早速「ひみつ生徒」の出現方法を教えてあげよう。まずは、生徒3人と教師1人に勝利し、すべてのお仕置きを「許す」と選択。脱衣門としてはまったくもって許されない選択だが、ここはグッと我慢して、許すを選択しよう。

そして、次の選択画面が出たら、すかさず「GL」と入力。すると隠しキャラクターであるランニャンとユーミスが出現するのだ。ここからは今までの鬱憤を晴らすかのごとく、お仕置きしてあげよう。

今回もやはりいた、隠しキャラクターたち。どんなお仕置きかはプレイしてのお楽しみじゃ。

ひみつ生徒の出現方法

ゲーム開始後4キャラクター（選択キャラ3人＋教師1人）を勝ち抜き、すべてのお仕置きで**「許す」**を選択する

▼

2回目の選択画面（水泳部or生き物係）で**「GL」**と入力する

▼

ひみつ生徒が登場!!

和尚不定期連載のお知らせ

馬粗「お久しぶりです、和尚」

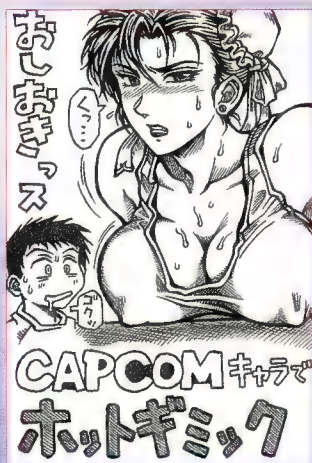
桃杏「うぬ、2カ月ぶりじゃな。元気に脱衣しとったかね」

馬粗「ホットギミック4ばかりをプレイしておりましたが……そうでなく、なぜ突然休んだんですか？ 脱衣特集のあとだって言うのに」

桃杏「うぬ、休まずやっていきたいのじゃがな……紹介する脱衣ゲームがないのじゃ。ホットギミックはよいゲームじゃが、このゲームの紹介ばかりもなんじゃろう。もっともっと、新しい脱衣ゲームを紹介したいのじゃ」

馬粗「そうは言いますけどねぇ……そうポンポン新作を出せる状況じゃないですよ、今のご時世。脱衣ゲームを作っているメーカーも少ないですから」

桃杏「そうじゃの、もっと多くのメーカーが脱衣ゲームに力を入れてくれればいいのじゃがな。ま、そんなわけで、これからも不定期に休むことがあると思うんで、これからもよろしく頼む」

馬粗「わかりました。それはそうと、イラストが脱衣門宛てに来てますよ」

（栃木県　公儀介錯人君）
ぜひとも見てみたいものじゃ、カプコンキャラのお仕置きシーン。

馬粗小僧
脱衣門に入山した、最初の修行僧。最近、エヴァを観たらしく、自分の存在理由について考えているらしい。「プラグスーツってエッチですよね」とのこと。

桃杏和尚
脱衣の境地を極め、若きゲーマーに教えを説く高僧。DDRをやった次の日、熟睡中に足をつり、悲鳴もあげられないほど悶絶した。もう歳だなと感じる今日この頃。

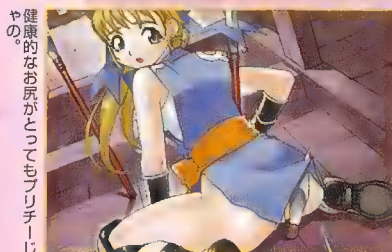
ゲー事典 うぬ、和尚じゃ。先月号で1回お休みして『サルでもわかる麻雀講座』■2回目なのじゃが、今回教えるのは「ピンフ」という役じゃ。とりあえず、4組のジュンツと雀頭を集めていく。ジュンツとは、数字牌が連番で3枚並んでいるもののこと。またこのとき雀頭に字牌は使わないように。字牌とは、白・発・中・東・南・西・北ってやつ。（→次のページへ）

謎の少女忍者

ユーミス

イラストレーション：吉崎観音
http://www.os.xaxon.ne.jp/~mnet

茶道部の茶室で出会った金髪の少女。本人が「部活のユニホーム」と言い張る忍者装束は相当に怪しい。彼女も学園の秘密と深い関係があるような気が猛烈にしてきたから、ここはひとつ自慢の麻雀で彼女の正体をつきとめようじゃないか！

健康的なお尻がとってもプリチーじゃの。

なんとも複雑な作りをしている甲冑じゃ。脱がすには気合いが必要じゃの。

漢の欲望のためにボタンを叩け！ 128連射を見せてやれ！

豊満な胸が今にもはじけそうじゃ。ナイスアングル。

中華な留学生

ランニャン

イラストレーション：白亜右月
http://www7.big.or.jp/~hakua/

四千年の歴史を誇る麻雀大国からやってきた留学生。本人が「母校の制服」と言い張る甲冑姿は相当怪しい。彼女も学園の秘密と深い関係があるような気が猛烈にしてきたから、ここはひとつ得意の麻雀で彼女の正体をつきとめようじゃないか！

お便り募集中！

脱衣門では常にみなさ[illegible]お便り[illegible]募集しておる[illegible]脱衣ゲ[illegible]の素朴な疑問[illegible]の悩みな[illegible]があったら、脱衣門ま[illegible]ハガキ[illegible]たは[illegible]ルを送って[illegible]い。[illegible]たイラスト[illegible]超募集[illegible]じゃ。
アンケートで[illegible]新たに[illegible]置きし[illegible]いゲームキャラ」[illegible]怒られ[illegible]まで募集中[illegible]アンケートだ[illegible]よし、投稿に[illegible]るの[illegible]よしじゃ[illegible]。

宛先
〒154-8528　東京都世田谷区[illegible]1-18-10　[illegible]式会社エンターブレイン　アル[illegible]ディ[illegible]編集部「金剛脱衣門」係

Eメール
post@arcadiamagazine.com

（熊本県　中嶋君）
隠れた人気の大門さんじゃな。鍛えられた美とも言うのじゃろうか。

桃杏「ほほう……むむ、むひょ！　これは前回ワシが提案した、彩京・カプコンパートナーシッププロジェクトでないか！　どんなお仕置きをされておるのか気になるが、こんな感じ」
馬粗「こ、こいつはエッチィですね。ムフ～。あ、和尚、裏に『ゲルエロス村行きでも可』とか書いてありますよ」
桃杏「こんなおいしいネタを、ゲルエロス村に送ってなるものか。脱衣門で掲載じゃ」
馬粗「ほかのゲームキャラクターのお仕置きも見てみたいですね」
桃杏「うぬ、見てみたいというのが本音じゃが、あまりやりすぎるとメーカーさんからお怒りの電話とか来そうで恐いの。でも、募集はしてみるか。と言うことで『あのキャラにお仕置き』係までハガキを送ってくれ。怒られるまで募集じゃ」
馬粗「ちょっとドキドキですね。もう一枚ハガキが来てますよ。ホットギミック4の大門明子ちゃんですね。マッチョキャラなんですが……案外人気高いんですよね」
桃杏「小僧はまだ解っちゃいないな。世の中には筋肉マニアって意外と多いんじゃぞ。鍛え抜かれた肉体は、やはり美しく見えるもんじゃ」
馬粗「奥深いですね……勉強しときます。ちなみに和尚、ホトギミ4ではどのキャラが好みですか？」
桃杏「もちろん、レイチェル先生じゃ。金髪には弱いの」
霜麻呂「余はユーミスちゃんがよいのう。ツルペタなところがなんとも言えんのう」
桃杏「アンタ、いつ来たんじゃ？」

ゲー事典　（→つづき）そして、最後の待ちを両面待ちにするのじゃ。両面待ちについてはアルカディア7月号の「サル雀DX」で解説しとるぞ。両面待ちということは自然と雀頭で待つことはできないということになるのう。……このように説明だけするとなんだかめんどくさい役じゃが、字牌にだけ注意しとれば、自然とできあがっとることもあるぞ。あまり気にするな。

コスプレ プレイスタイル Vol.06 PLAY STYLE

文・写真／中里 毅（COSPA/SKP）DJ講座／DJ-CAMELEON

Feel so Good style

コスプレネーム／くろべえさん
キャラクター／デ・ジ・キャラット

毎回一押しのコスプレイヤーを紹介するコーナーです。
[illegible] 衣装の色合いがいい感じ

はじまるにょ～

皆様おはようございます！　コスパの中里毅です。

いやぁ～暑いですね。蒸し暑すぎてクーラーのある部屋から出るとそれだけで汗が……もはや涼しい場所を探して歩く犬状態でお送りしたいと思います(笑)。

毎回、皆様からの多数の投稿を頂いて嬉しい悲鳴状態ですが、スペースの都合上どうしても載せられない投稿が出てしまい、申し訳ない限りです。

そこで今回は投稿特集としてなるべく多くの投稿写真を掲載すべくサクサク進めて行きたいと思います～。

それではコスプレ・プレイスタイル行ってみよ～。

多数の投稿ありがとう！

早速、最初の投稿はコスプレネーム・渚せりなさんで、お馴染みSNKの人気格闘ゲーム「餓狼」のB・ジェニーです。普段も格闘ゲームのコスプレが中心だそうです。

お手紙にDOA2のかすみやヴァンパイアのフェリシアなどプリクラを貼って送って頂きました。

衣装の素材選びや形が上手に出来ていて実にいい感じです。写真を撮るときの小道具や表情にもキャラクターへの愛着が感じられてGOODですね。

◆髑髏マークなど細かい部分も綺麗に仕上がっています。

続いては担当もハマっていた、OVA作品機動戦士ガンダム0080ポケットの中の戦争のガンダムNT-1アレックスです。投稿してくれたのはコスプレネーム・VALKYRIEさん。

着ぐるみ系コスプレの中でも製作・運搬がとっても大変そうなロボット物ですが、全体のバランスや墨の入り具合など実に良くできています。

写真も遠近感があって良く撮れています。いやぁ～やっぱガンダムはいいっすね～(笑)。

◆細部まで出来のいいアレックスです。チョバムアーマーバージョンもあったりしないのでしょうか。(^_^)

さてさて、お次はコスプレネーム・クレアさんが投稿してくれた、DC版の出来が素晴らしく、担当もウハウハのDOAからレイファンです。

細かいところまで丁寧に作ってある衣装がいい感じです。次は全身の写真も送って欲しいですね。

◆写真のピントがちょっと甘いのが残念！

どんどん行きます！

続いてはコスプレネーム・村上晃さんが送ってくれた懐かしいSNK格闘ゲーム真・サムライスピリッツのチャムチャムです。

特徴のある素材で作られています。小道具の大きなブーメランや尻尾など細かい所もいい感じに出来ています。

◆素材の選び方もいい感じです。

まだまだ紹介します！

さらに、続いては福岡のコスプレネーム・REIKIさんが投稿してくれた侍魂シリーズの沙那です。

◆写真も美しく凄くカッコイイです。(^_^)

コスプレ歴17年以上で、なんと100着以上も衣装をお持ちだそうです。

綺麗な背景の写真が好印象です。衣装の出来も素晴らしくポーズも申し分ないですね。

毎月投稿してくださるとの事なので楽しみにしております。

続いては相変わらずの人気音ゲー・ポップンミュージックのコスプレを投稿していただいた鬼門神戒さん→アッシュ・蒼魔柚架さん→ユーリ・櫻井凌さん→スマイルです。

いい感じの合わせコスプレで衣装の出来もバッチリです。写真のピントが甘いのが残念ですね。

◆ポップン３人衆です。カッコイイ！

お次は、またまたDOA2のエレナの2Pカラーです。投稿して下さったのはコスプレネーム・KANAさんです。写真のアングルにこだわりが見られて実にいい感じです。衣装の出来も文句無し！　今度は是非全身見てみたいです。

普段はよく神戸のイベントでコスプレをしているとのこと、ゲームでもコスプレキャラのエレナを使っているそうです。

◆おお！　美しい！　実にGOODです！

続いてはページ右下の写真のコスプレネーム・秋山米さんで、みつめてナイトのハンナです。

なんと衣装の制作費800円！　今まで作った衣装の中で一番お金がかかっていないそうです。

布の色合いも良く、衣装の出来も完璧です。

しかし、800円っていうのは凄いですね(笑)。節約のポイントを教えて頂きたいくらいです。

スタジオでの撮影も気合いが感じられますね。

最後はコスプレネーム・神月舞美さんで、この冬発売予定のギャルゲー・シスタープリンセスの可憐です。

全体的に可愛く仕上がっていて好印象ですね。

発売前のゲームや放送前のアニメキャラクターは資料も少なく、色々と大変なことが多いのですが綺麗にまとまっていると思います。

さてさて、今回はこんな感じでお終いです。没になってしまった方も懲りずにドンドン投稿して下さい。

次回はガレージキットイベントJAF-CONでの取材を中心にお送りしたいと思います。

皆様の投稿お待ちしております～。

◆背景が学校っぽいのもいい感じです。

投稿&お手紙まだまだ大募集！

●投稿コスプレ写真
ジャンル不問です。あなたの自慢のコスプレ写真をお送り下さい。コスプレネーム・キャラクター名と作品名を写真の裏に明記して下さい。

●コスプレ・プレイスタイル
良く行くイベントやお店、コスプレでの遊びをなんでも教えて下さい。その際取材に伺わせて頂いてOKな場合は明記して下さい。

●団体さん
お友達同士の集合コスプレ写真や一緒に遊ぶ仲間を取材させて頂ける方。

●コスプレDJ
取材させて頂ける現役コスプレイベントDJの方や、DJカメレオンの初級講座の質問等（次ページ参照）。

●その他コスプレに関することならなんでも！
コスプレ関連ならなんでも有りです。新コーナーのアイデアとかこの誌上でやってほしいこと等。

それぞれの宛先は……

〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
みかみビル　(株)エンターブレイン
アルカディア編集部「コスプレ」係
住所・氏名・電話番号・コスプレネーム・取材の可否をお忘れなく明記して下さい。

皆様からのお手紙、お待ちしています～

コス事典　最近ジャンプ系のコスプレが盛り上がりを見せているようです。担当的には是非シャーマンキングのタオ・エンを着ぐるみ系コスプレの方にやってもらいたいです（^_^)。ジャンプ系だと鎧っぽい物も多く出てきますがウレタンをベースにラリッサを張るのが軽くて丈夫に作れますよ～。

COS-PLAY PLAY STYLE

HOW2DJSTYLE! 6th MIX

コスプレDJ講座第6回目！

今回も〆切限界バトルのDJ講座で〜す(笑)。

前回から始まったDJゲストインタビュー。今回は誰が登場するのでしょう？　なにやらカメレオン師匠からプレゼントもあるらしい……そんなこんなで、行ってみましょう！

ほな、やるで〜

はーい！　やってまいりました、まいどいつものDJ講座の時間ですよー！

まだまだ暑い日が続きますね、みなさんこの暑いのにちゃんとコスプレして踊ってますかー！

さっそくですが、先月のゲスト(?)は、菅原栄治。通称、三代目総統でした。

今月もちゃーんとゲスト(?)に出てもらおうと思ってます。

前回「三代目総統」からの紹介、やっぱり通称かな、えーとDJミヤミヤです。彼も「三代目総統」と同じくたくさんのイベントで活躍されてます。

もちろん、僕が回してるCOSPAでもゲストDJとして参加されるほどの実力者です。

やっぱり彼らもなかなかのDJさばきですねー。

私のDJのタイプとは、ちょっとちがうもののアニソンのかけ方などは「なるほど！」と勉強させられる事もありますからねー。ということで……。

その前に突然登場！　DJ CAMELEONによるワンポイントDJ講座！　今月は、かなり高度なレベルにステップアップ！「自分だけのオリジナルREMIXアニソンを作ろう！　の巻」

あんまり■しく考える事はない。実際そんなに難しい訳でもないので……でも、イベントでかけたり、人に聞かせても「オー！」と言われる事まちがいなし。

多分、このコーナーを読んでいてなんとなくDJに興味がある人のほとんどは、パソコンを持っていると思う。そしてそれなりに知識もあると思う(う〜ん微妙)。

ほんとの多分だけど……(俺持ってねーし、知らねーよと言う人ごめんなさい)。でも一応、そういう事にして進めさせてもらいますのであしからず(笑)。

最近では、ものすごい安価で手に入る音楽編集ソフト(波形編集ソフト)がたくさんある。

それを使わない手はない。まず……

・REMIXしたい曲をPCに取り込む！　そして……

・編集ソフト上で開きトラック数を増やし、それから……

・空いてるトラックにアニメから収録したキャラクターの声をかぶせる！　それで……

・まとめて2トラックに落とす。立派なREMIXの出来あがり！

以上です。ね！　簡単でしょ！　(んな訳ねーだろー！　まったく訳わかんねーよ！)確かにこんな説明でREMIX出来ちゃう人はもうとっくにDJだし、立派なREMIXERだね！

でも、まじめに説明してるとものすごい長い文になってしまうので、細かいことはこの次からにしよう！

ちなみにまたまた突然だけど、この記事を読んでる読者に特別に俺が簡単に作ったアニソンREMIXをまとめたCDをプレゼントしよう！　でも抽選で10名の人だけだぞ！　このCDのほしい人は左の募集項目の住所に「カメレオンCD希望」と書いてお手紙送ってくれ！

それでは、さっそくゲストコスプレDJの登場だ！

まず、例によって自己紹介から頼んます。

みや・どもー、みやみやっす。

本名は宮川亮、苗字をとってみやみやと呼ばれるようになったみたいです。

DJ■(?)は来年で満10周年になります。自分でもびっくり。好きなジャンルは特にコレ！　というのはなくて、何でも聴きます。好き嫌いはないっす。得意ジャンルというものも特にありません。オールマイティを目指してまーす。

カメ・前回と同じく常日頃思ってることなどなど、、

みや・最近はコスプレのできるイベントが増えてきたおかげで、参加する側が色々選べるようになったんですよ。その中でダンパに来てくれた皆さんには満足して帰ってもらいたいと常々思ってます。

喜んでくれるのはやっぱり嬉しいですからね。でも、その反面、少しでもいいから色んなものを聴いてもらいたいなって思うこともあります。

僕が言うのもおこがましいんですが、DJってやっぱり色んな曲をみんなに紹介するっていうか、「耳先案内人」(変な表現(笑))だと思うんですよ。押しつけない程度に「こんなジャンルもあるんだよ！」とか、これからも皆さんの耳にお届けしたいなあ、と思ってます。ついて来てくれると嬉しいな

カメ・じゃーそうだなー。ダンパDJってどうかね？

みや・面白いっすよ。1日の中であれだけバラバラのジャンルがかけられて、しかもみんなそれについて来れる。

こんな環境って他にはないと思いますね。着ているカッコも他にはないと思いますが(笑)。

縁あってコスプレダンパ以外にも色々なところにお邪魔してDJやったことありますけど、やっぱり一番バラエティに富んでいて反応もダイレクト。その分なにをかけようか毎回考えてしまい大変ですが、すごくやりがいがあります。

カメ・じゃーここでみやみやにもDJ講座をちょっとやってもらいましょう。

みや・技術っていうのはやっていけばそれなりにつくんですよ。きれいに曲を繋ぐとか。

練習したり、イベントの数こなしていけば、他人が聴いても「いいんじゃない？」って所までは誰でも行けます。絶対。

でもそこから先が難しい。前回の菅原君や、カメレオンさんもおっしゃっていることなんですが、

「いろんな曲を聴く」。コレはホントに大事。アニソンDJになりたいからアニソンだけで充分、ってな考えだと伸びないと思います。普段聴かないジャンルを聴いたりすると新しい発見があったりしますよ。

特にアニソンなんか聴いているといろんなジャンルをモチーフにしているんで、積極的に色々聴いていきましょう。

CDショップの試聴コーナーでヒット曲全ジャンル聴いて回るだけでも大分違います。

あと、個人的に自分のやっている訓練法を。

吉野家でもコンビニでも、絶対なんか曲がかかってますね？

それを何気なく聴き流すんじゃなくて、

「今かかっている曲って、〜(自分の思いついた曲)と繋ぐとカッコよさそうだよね」とか考えながら聴くんです。

常に音楽を耳にしたら「次どうしよう」って考えながら過ごす。自分的には結構訓練になると思いますよ。

意識して聴くようになればその分曲の知識もつくし。でも結局は理屈こねるより実践が一番上達しますからね。

まずはやってみる。これに尽きる。失敗は次に繋げる。いい所はそのまま自分の色にする。

カメ・なるほど、なるほど。みんなもためになったかなー！

それでは、最後に一言！

みや・今からDJになろうとしている皆さん、頑張ってください！

それからそれからHP開いてますー、良かったら遊びにきてください！　http://raves.cosplay.ne.jp

ありがとうございました。今回のゲストDJは、DJみやみやでしたー。てことでもう終わりの時間だ！　また来月もかかさず読んでくれよー！　それではバイバイ。

募集

このコーナーではDJプレイに皆様の関する質問にガンガン答えちゃいます。質問事項を下記住所まで送って下さい。

コスプレDJの取材も予定しておりますので取材に来てもいいよ〜という現役DJの方からのお手紙もお待ちしております。

連絡先を忘れずに明記してください。

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル
㈱エンターブレイン　アルカディア編集部
「コスプレDJ講座」係まで

DJ-CAMELEON PROFILE

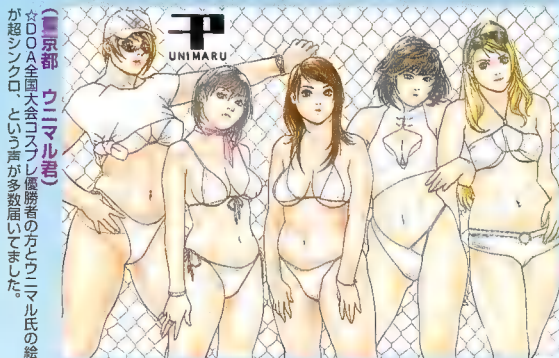
DJ-CAMELEON
1965年　東京生まれ　A型
ONE WAY（千葉）・サバス東京（青山）・JUNGLE BASS（六本木）HI TIME（新宿）・ベルファーレ（六本木）・CODE（新宿）などDisc CLUBでDJとして活躍ののち、ニッポン放送「GO GO MEGAMIX」やソースウェーブ・ジップFM・K-MIXなどラジオ番組のRemixコーナーをレギュラー制作し、テイチクレコード・ビクターエンタテイメントより「KEY OF LIFE」というグループでシングル5枚、アルバム2枚をリリース。
現在はソロにて、ラジオ番組のコーナー制作、REMIX・MEGAMIX制作の他、イベントDJとして活躍中。

水着が作る、ゲーセンの未来！

AD・Fro
ADULT FRONTIERS

夏休みちびっこ劇場
閃激のA!
ハイテンション水着祭！

前号でアフロCMYKは通常営業といいつつも、予想以上の投稿量に拡張にまで至った水着イラスト特集であります。アーケード系キャラクターたちに問答無用で水着を着させてみよう、というアレンジャーソウル燃えさかり企画なのだ。当ページ鑑賞時はクーラーガンガンのゲーセンやパテオ劇場版など夏のメモリアルを思いだしながら読むが吉也。
（嘘つき街道まっしぐら　監視員柵太郎）

（福岡県　服部辟蔵さん）
☆水ゲル特集トップは元祖アテナが先駆ける！ 足首重要ですよね。

（東京都　ウニマル君）
☆DOA全国大会コスプレ優勝者の方とウニマル氏の絵が超シンクロ、という声が多数届いてました。

（山口県　里美ミカサさん）
☆ポッパーズのサマーパーティー！　眼鏡っ娘部門制圧か!?

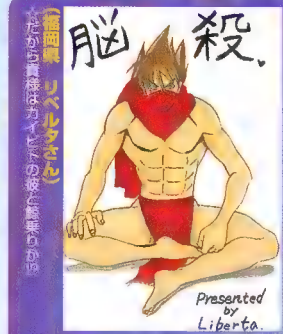
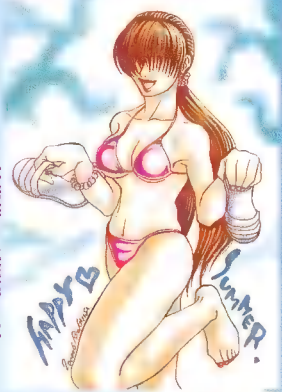
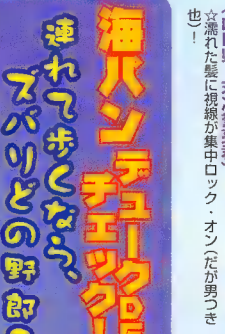
（東京都　壮年獅子君）
☆ハート様のゴージャスクルージング。今年は女海賊の当たり年だい。

（栃木県　こたろーくん）
☆年上でも年下でもオーケー？ この誘いを断てる男がいるだろうかっ。

（北海道　渡辺正明君）
☆かなり飛べるイラスト。同封されていたリリスも電脳直撃だったよ……。

（大阪府　C☆T桂伎あき君）
☆国際ハミサポモンドセレクション金賞作品。小道具のパピコがグー。

（大阪府　ひとくいディスコゾンビ君）
☆クロルカルキの匂いを思いだす。右手の狼はガロちゃんと言うそうな。

（岡山県　P・Wさん）
☆彼女の水着は桜柄。流行に流されないのがステキなのです。

（大阪府　上総亮さん）
☆大胆水着でお出ましのシェルミー姉さんであります。

（山口県　末次誉亮君）
☆濡れた髪に視線が集中ロック・オン（だが男つき也）！

（山口県　hiro君）
☆涼しげな表情がいーですね、ちょい無防備だけど。

（神奈川県　竜胆さくらさん）
☆鞭子ミックス（？）で攻撃的な水着だー。着るのにガッツいるかも。

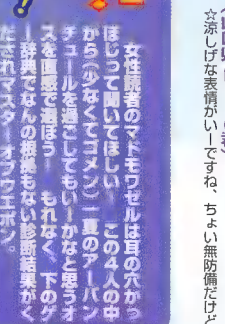
海パンデュークDEチェック！
連れて歩くなら、ズバリどの野郎？

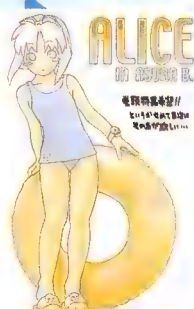
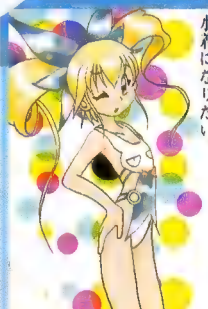
女性読者のマドモワゼルは耳の穴かっぽじって聞いてほしい。この4人の中から（少なくてゴメン）一夏のアーバンチュールを過ごしてもいーかなと思うオスを直感で選ぼう！　もれなく、下のグーー辞典でなんの根拠もない診断結果がくだされマスター・オブ・ウエポン。

（福岡県　リベルタさん）
☆だから貴様は[illegible]

（北海道　杉貴ナミさん）
☆道着で勝負のさわやかさん[illegible]

（新潟県　[illegible]君）
☆[illegible]

（埼玉県　[illegible]さん）
☆[illegible]

デューク恋愛運診断
①マルコを選んだ貴女→ゲージが溜まってからがコクり時。ヒット確認をお忘れなく。②アッシュを選んだ貴女→貴女こそアルカディア。ただし肝心なところで犬に変身されるとショックかも。③飛竜を選んだ貴女→飼い犬発言は愛情の裏返し、押せ押せだ！　ただキノコ型オプションに刻まれないよう注意。④リュウを選んだ貴女→水着を買う金がないのでは、の一言が殺意を招く。禁句

（静岡県　三百円君）
☆……静岡県ってのは異能、いや個性的な投稿者を輩出する地なのかな。

（神奈川県　オレンジマニア君）
☆今回の日報A8月号（矛盾）はアリスがお届け。正味量1/36ページ也。

（福岡県　森谷和君）
☆これよりアルカディア号は水着の体をくれる星にはっしーんする！

（東京都　ムドウ君）
☆水着の回だけ競争倍率が天文学的数値に達したリリスであった。

（神奈川県　みの虫さん）
☆この娘はスクール水着以外考えられーん！普段が水着的なジェニーさんは背景……。

スクール水着。

（宮城県　いるぞうさん）
☆まだまだ遊び足りなさそう。でも夕影は夏の日に終わりを告げる。

（愛知県　はざまKさん）
☆闇を切り裂く怪しい悲鳴、夜はやっぱり百物語（キャアアア）！

UNKNOWN

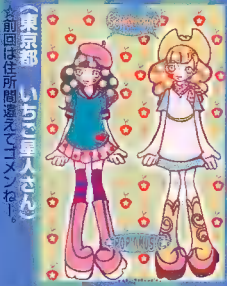
SEASON OF TWILIGHT……

（島根県　かじやんさん）
☆「帰るのもったいないね」ひなたの頬を染めるのは夕陽と別のもう一つ。

（福岡県　桜河志郎さん）
☆キャミィをロリンビーチに分類していいものか？でもローティーンだから（つづく）。

（北海道　PSY君）
☆ジョニー以外には見せたくないのでしょうか。いい恋だ（ホロリ）。

A-Fro ミュージックサマーズ

海と言えば水着！ 水着と言えばハワイアン！ ハワイアンと言えば音ゲーということで、水着特集の領土を強制奪取！ 最近、とみに勢いのある音ゲー関係投稿をココッと集めてみましたので観てみんしゃい。

（東京都　いちご星人さん）
☆前回は住所間違えてゴメンねー。

（京都府　大山[illegible]さん）
☆夏向きの曲でタイムリー？

（[illegible]）
☆ユニット名とか気になるのう。

（埼玉県　RIKIそう君）
☆デビズキって妙に人気あるよね。ク～る。

（山口県　里見ミカゲさん）
☆むう、意図せずしてポップンコーナーになってるな、ここ（笑）。

（新潟県　コルクバード君）
☆曲のイメージ的にしっくりきますな！

（大阪府　[illegible]メタルさん）
☆ビートが連れてくるのは、君へと向かうネクストエナジー！

（新潟県　[illegible]さん）
☆今度、ユーリ様ステージ衣装コンテストでもやりますかっ！

（大阪府　[illegible]さん）
☆パートのニュースは、随時更新中にゃのです。

（神奈川県　ラスカル[illegible]さん）
☆でもハッキングはイカンよチミィ。

（大阪府　上総[illegible]さん）
☆A-Fro効果でpop'nにハマッったそうで。思惑どーりじゃーい。

緊急事態発生！ A-Froにイレーネ姫（ゼクセクス）のイラストが来襲！ これを記念してAD-FRoのお題を『囚われモン特集』に決定してみたぞー。女王、淳子、モーデン大佐etcなにかしらにキャプチャーされていれば性別生死問わずオーケー。アダルトだからといって必然なき緊縛は無用だが、プリンセス系は大概そんな感じなのでひとつよろしく。締切は無限大（弱気）……気長に待ちます。

アフロCMYK

ふおおおお何てこったァ！　前回で通常営業と予告しておきながら、肝心のタイトルページをAD-Froに乗っ取られちまったぁぁ！　おかげで今回は通常スペースが1Pポッキリ。ノォッ、ノォ～！
……でもまあ、夏休みだし何となくいいか。試合続行だコノヤロー！（春一番風に）

担当：田渕健康

（島根県　かじやんさん）
☆チキンを通すのもさ、ワリと根性いるんだぜ。

http://www1.neweb.ne.jp/wb/brack/

（東京都　赤場繰須君）
☆表裏一体善悪二元。大宇宙の真理ってヤツだ。

（大分県　ばぶろばさん）
☆Wヨユーが見られる日もそう遠くないやもしれぬな。

（東京都　飛翔伽羅さん）
☆ほっぺたつつきてぇぇ～。ぷにぷにしまくり希望。

（千葉県　カネック君）
☆勢い重視のティーム2000じゃい！闘魂烈伝でチミも荒れろ！

http://www.jttk.zaq.ne.jp/baaao503/po24.htm

（兵庫県　UDO24君）
☆チャロンキッズとして発売するとか。みたいな。

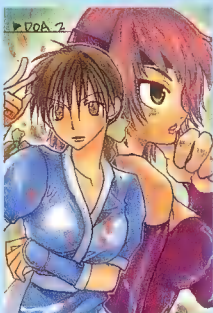
（愛知県　絵入安嵐君）
☆オイオイ、グリフォンの目がキマっちゃってるYO!

（岡山県　瀬戸川たくみさん）
☆前号にさりげなく続編の写真が載ってたの気付いた？

（東京都　風間アラシさん）
☆A-Froは2000年台もレイチェルを強制的に応援します。むふーん。

http://village.infoweb.ne.jp/~fwjb4081/

（大阪府　■さん）
☆次回作ではトントンも復活！……しないかね。

（東京都　タマ号）
☆近年稀に見る骨のあるゲームになる予定。多分。

（テコン　竹野内河月＋木の下チビさん）
☆合作で浮いた切手代でゲーム。その意気や良し。

http://www1.sphere.ne.jp/perfectf

（千葉県　y2さん）
☆風雲って、アジア市場じゃ大ヒットしたんすよ本当っスよ。

（東京都　■HICID君）
☆コーナーくくりじゃないけど、今月のニューカマー！　ムズゲーです。

（東京都　■之介君）
☆今、密かにA-Froではダラ天が熱い！……何故だ？

http://www.g■ocities.co.jp/Playtown-Bingo/3492/

http://www.geocities.co.jp/Playtown-Domino/2790/

（愛知県　モリヒロミさん）
☆淡い色味が絵柄にジャストフィットしてまさあ。

（京都府　宣教師ゴンドルフさん）
☆隣と同じデコゲーでも、こちらは涼しげなスターさん。清涼剤代わりに。

（兵庫県　ひとくいディスコゾンビ■）
☆夏！　漢汗を流しながらプレイし倒すデコゲーは最高だーぜぇぇぇ！

A-Fro ひみつ情報　次号のアフロCMYKはマーブル56人（中略）大会の復活祭と、以前募集した「乗り物特集」を開催する予定です。夏の終わりを必要以上に妖しく彩るAD-Froも意気軒昂に開催予定。夏休みの間に遊んだニューゲームで気に入ったタイトルがあったら、カラーイラストにしたためておくってくれーい。よろぴく。

アフログレースケール

夏休みだよグレースケール！ などと、夏休みとは縁もユカリもない26歳独身担当までもが浮かれ叫んでしまう季節がやってきたゾーっと。海に山に、そして忘れちゃいけねぇゲーセンに！ 適度に節度を持ってヒートアップしたまえよ。
あと、受験生は受験勉強、ちびっこは家の手伝いを忘れずにな。

(新潟県 マドモアゼル☆もりこさん)

最近流行り(?)になってきた、多人数チーム制格闘ゲームについての面白い意見が来てたので、早速紹介。

「ゲームだからこそ」の裏側にあってほしいモノ

最近の格ゲーは、タッグだのチームバトルだのと多人数対多人数型(一人で複数のキャラを操作)対戦が多いですね。「とりあえずタッグにしとけば……」的な、安易な風潮を感じなくもないが……。それは置いておくとして、他にもとても気になることがあるのです。

この手のゲームの最大のウリと言えるのが、複数キャラの連携(同時だったり入れ替わりだったり)による連続技システム。

よりテクニカルになって自尊心をくすぐり、見栄えも良くなって爽快感お大幅アップ(当社比)でいい感じ。

でも、一つ疑問が湧いてきた。一人を多人数でタコ殴りにするのがありで、なんでやられている側は誰も助けにこない(行けない)んだろ?

今のゲームは殴られている仲間を助けに行けるゲームがまったくないのは何故なんでしょうか?

フクロ叩きには参加しても、やられている仲間は見殺し。それって、病んでない?

プレイヤーも開発者もそんなことは無意識で無自覚だと思うけど、今の現実を見ると……わかるでしょ、言いたいこと。

タッグの元ネタのプロレスには、ちゃんとカットプレイってあるんだけど……。

「ゲームだからいいじゃん!!」って人もいるだろうけど、ゲームでも、乳の揺れ方とかこだわるんでしょ? 「こうじゃない!」とか言って。

快楽性だけを追求していていい時代じゃないでしょう、もう。変わっていかなければならない時期にきているのではないでしょうか?

それとも、殴られている仲間を見殺しにすることが現実のシミュレートとでもいうのでしょうか。

どう思います?

(茨城県 春夢麗魔君)

☆有利な時だけ協力するんじゃなく、窮地に陥った時に救いの手を差し伸べてこそ本当の友ってモンじゃねぇのけぇ! などと、今風のゲームシステムに逆行するかのような提言をしてみたりする今日このごろ。

「ゲームならではの爽快感の追求」ってのも十分わかるけど、ゲームだからこそ、必要以上の友情パゥワァでピンチを救ってくれたらなぁ、とか思うわけですよ、タッグコンボを食らい続けて20ヒットを越えたあたりから。

(大阪府 虎杖せなさん)
☆信じるだけで起こせるよ。日常レベルの白い奇跡!

地域別ゲーセンリポート

青森・鹿児島・香川・岩手 豪華4県一挙特集!

毎回こっそりと募集している地方別ゲーセン特集ですが、見事なまでにハガキがきません。ちょほほ。

ひょっとして募集該当県ではアルカディアが売ってないのでは……と不安になる今日この頃ですが、他のコーナーへの投稿は来てるんですよね。ムハァ〜。

地方別のゲームセンターの特色を郷土愛でコーティングしてモリモリと語ってもらおうという趣旨の当コーナーに、明るい明日はあるのでしょうか。

地方別ゲーセンリポートですが、沖縄からの投稿ゼロは仕方ないと思います。第3号の発売日は締め切り1日過ぎた後でしたから。地域別有名人はマキシ(キャリバー)しか覚えてなかった……他にもいたんですね(涙)。

(沖縄県 裕樹君)

☆締め切り一日後に発売たぁ、こりゃ無理ウって感じ。サミットも開催されたことだし、特例として沖縄県のリポートを再募集じゃい。

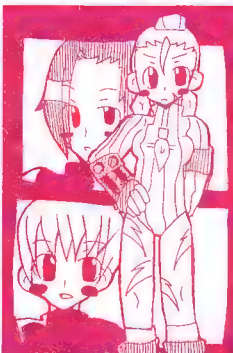
餓狼の山崎や豪血寺2のお志摩なども沖縄出身だったよーな気がします。実は沖縄産って結構いるっつーね。

北国だし寒いし、ワシワシ(方言・ガツガツの意)遊んでるかんじ。

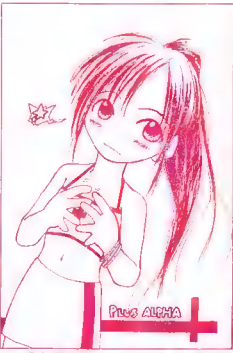
(三島市 工藤夏子さん)

☆以上、青森リポートでした。鹿児島、香川、岩手出身の有名人は残念ながら来てません。ンガ。

次の募集地域はナマハゲのメッカ・秋田とおてもやんの聖地・熊本の2県の地域別ゲーセンリポートを募集。締め切りは8月20日です。両県住人は何が何でも自国のアピールに励むように。探しています系の投稿やお奨めゲーセン紹介などもアリアリなので、奮って応募してねん。

(京都府 大山高嶺さん)
☆恐山出身の色さんです。それっぽい所で産まれてますな。

(群馬県 青空ナツメさん)
☆マヴカプ3で、このトリオを組めるとヨイですな。

(東京都 QQQ君)
☆そうか……料理はスナップが重要だったんだ。

(静岡県 中村英明君)
☆濃い……こゆいよチミ。

(大野城市 たけしたなる太さん)
☆水着特集グレースケール編。なんかこう、グッときますな(笑)。

(北海道 定山渓"ブラートっスから"秘宝館君)
☆致すは創造なき破壊。グレート純粋すぎるぜぇ。

(大阪府 しのっちさん)
☆対戦台10円!? いいッスねソコ。

A-Fro ひみつ情報 新キャラ「燐」……K.O.Fより天兆五輪大武会に出た方がいいと思った。(北海道 地下鉄でGO! 君) ☆オイオイ、ギリギリセーフだろギリギリ。でも、コレ系って渋谷じゃよく見るぞ。

GAMERS GROOVY STYLE
ゲーセン歳時記

〜星空　キラリ　光る　UFO〜
な　即興で一　詠んでしま　ほど季節　真っ盛りで　らして　ゲー　の四季　移ろいを語る当　ナー　暑っぺ　雰囲気丸出して泰然自若に構えていきた　わけ　。

の〇太の　くせに
ギリ　ギリ
↑（熊本県　RED君）

夢に踊れ俺たち多人数

「多人数プレイ」……それは一人プレイ専用のゲームを、あえて2人以上で挑もうという大胆なプレイスタイルである。過去にも、「ポップンミュージック」や「ワニワニパニック」などのタイトルにおいては非常に有効な手段だった。

そこで我々は、この多人数プレイの無限の可能性を探るべく、調査に乗り出した。

〜5月某日・ゲーセンにて〜

オレ「ちゅうワケで、レッツ多人数プレイ！」

M「どんなワケやねん？」

オレ「（無視）本日のお題は、アレだあッ！」

オレが指差したのは「マヴカプ2」。今が旬だ。

オレ「考えたね！　何故、我々が勝てないのかを！」

M「そりゃあ、お前がアシストを全然使わないからだろ」

オレ「男同志の1対1の勝負に助っ人など不要！　問題はこのゲームが3対3であることだッ！　1キャラを極めることでさえ困難な格ゲーにおいて、これは死活問題である！」

M「でも俺3人いないと勝てないし」

オレ「（無視）よーし、早速実験だ！　オレ先発、お前中継ぎとリリーフね！」

M「いや、だから俺3人使わんと……」

チャリ〜ン

結果……失敗。

オレ「……ありゃ？」

先発のマイキャラはあっさり[illegible]れ、交代したMもすぐに敗れた。

M「……」

ハッ。いかん！　Mがオレを疑惑の眼差しで見つめている！

ここはフォローせねば……。

オレ「い、いや、きっと相手が強過ぎたんだよ、ホラ」

試しに、一人プレイで勝負を挑んでみる。

チャリ〜ン。

結果……圧勝。

オレ「……ありゃりゃ？」

なんと、相手はド素人だった。

M「……」

ハッ、いかん！　Mがオレを侮蔑の眼差しで見つめている！

オレ「馬鹿ーッ！」

パッシューン！（平手）

M「うぐぅ!?」

オレ「こんなことでオレたちの友情にヒビが入ると思って？　思い出しなさい、ポップンの時も、犬福の時も、オラタンもZERO3も二人で頑張ってきたじゃない!?」

M「グリスとザンギの分担プレイは無謀だったぞ」

オレ「ええーい、女々しい奴め！　次のお題は、アレだぁッ！」

そこで指差したのは「メタスラ3」。ランボーばりの動きが要求される過激派アクションだ。

M「いや、つーか絶対無理。やめとけ」

オレ「案ずるより生むが易し！レッツゴー！」

いやがるMにボタンを担当させ、オレはレバーを握った。

M「うわっ、死ぬ死ぬ！」

オレ「レバーのみに集中したこのオレがやられるかッ！」

アムロの如く避け続ける俺。一面クリア。

M「すげぇ……って、2面は無理だろ」

オレ「かまわん！　突撃！」

しかし、Mの予想は当たった。途中で手榴弾と戦車の攻撃を避けられず、2度死亡。

そして、残機0で迎えた2面ボス戦。

M「あ、終わったな……」

オレ「なんのこれしき！」

気合でモノアイズの速射を避けるオレ。そのレバーさばきはマッハを超えていた。

M「うわっ、すげぇ！」

オレ「君撃つ人オレ避ける人ーッ！　ここは戦場だ！」

ぎりぎりで2面クリア。

その後、3面ボスでレベルアーマーと共に爆死。

M「……ま、一人でやったときと同じくらい進めたな？」

オレ「ああ、成功だ」

清々しい気分で店を出る二人。

しかし、そこに新たな刺客が！

オレ「こ、こいつぁ『パンチマニア』！　しかも100円!?」

M「おい……まさか」

オレ「フフフ……いくぜ！　アシュラマンプレイ！」

M「やめろー！」

合体シーンに突入する二人。しかしその時、後ろから殺意の波動が！

店長「お客さん、二人プレイは禁止です。つーか失せろオマエラ！」

バッコーン

店長のスナップバックで画面外へ飛ばされる二人。

本日の実験……失敗。

（東京都　モドキハイザック君）

☆あんたらがんばり過ぎダッツKNOW。

次はドリラー二人一人役や上海二人一役をこなしてくれることを願ってやまない。

↑（奈良県　如月斬さん）
☆フェリ子もぷに判定かーい。この業界奥が深いな。

↑（東京都　柳麻城さん）
☆信じることが、強さに繋がる。たとえ、未来の無い絆でも。

↑（大阪府　西ユキイ様へ！　AKD君）
☆完全新作でDuelのアルバム発売チボー。

↑（千葉県　なす君）
☆怒涛の家族愛に、君も刻の涙を見れ。

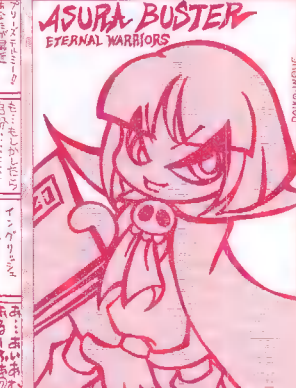
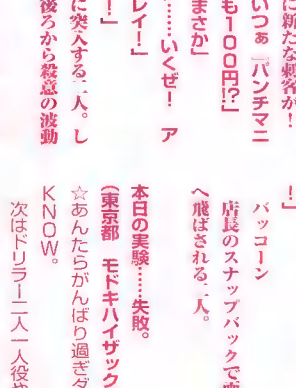
↑（京都府　佐々岡ゆりのさん）
☆許可。6点。

↑（神奈川県　鳳凰寺嵐さん）
☆月夜は運ぶ。リリカルハプニング。

↑（鳥取県　たつきば龍牙さん）
☆喫煙は所定の場所で。OK?

感電！アシュラっコ倶楽部

ゲームの発売は未だ蜃気楼の果てと言えども、先走りなアシュラフリークは年中鼻息スピルス状態なのさ！　てなわけで今月もしんみりとコーナー開催DA!

↑（東京都　タマしかも超ド級君）
☆せつなさ炸裂、しかも超ド級。

↑（長野県　井上大子さん）
☆いつもアシュラハガキどーもね。きっといつかイイコトあるよ。

A-Fro ひみつ情報　フン!!　日報アシュラバ？　毎号載るだけマシってもんだ。我らが「形意拳」ときたら……。あめーんだよ、てめーらはよ！　腐朽……もとい不朽のコンボゲー万歳！（福岡県　火引神話君）
☆要望の声が高まれば、ヤツらきっと誌面に帰ってくる！　海を越えてな！

無理想無解決ターボ

アンケートハガキの片隅から、読者の生声をお届けするコーナーがココであり、「無理想無解決ターボフォースなんつったりしてブフー(笑)」などとふざけたことをぬかす輩はイメージファイトをサイドショットのみでクリアの刑。

「BUZZって強くなれ!(サイヴァリアインストのコピー)」……これ[illegible]「ピットファイターで残虐行為手当てをゲットして強くなれ」と[illegible]してよろしいのでしょうか。
(大阪府　山川純平君)
☆うむ。ピットファイターのボーナスステージで言うところのタイとカトー(両端)は別段危険がないので、サイヴァリアにおいても自機の端っこには弾がカスってもいいとの処置がとられており、BUZZはボーナスステージで真ん中(両脇から攻撃される)ゆえ、サイヴァリアにおいても「自機の真ん中に当たるとヤバイ」との意味を持って「BUZZシステム」と付けられたのだ。うそ。

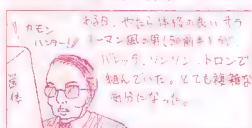
思えば「ダブルドラゴン」「ストリートファイター」などのゲームが映画化されましたが、次は「ドラムマニア&ギターフリークス」を映画化[illegible]!
(千葉県　ジャン貴光[illegible])
☆ギターウルフの「ワイルドゼロ」みたいなやさぐれ痛快エレキアクションになったりしち。

東京に引っ越してきて、格ゲーのレベルを見ようと思ったら、家の周りにゲーセンがない!　しょうがないので、新宿まで行ったら、100円玉ではなく、カードでゲームをしていてびっくり。
これがレベルの差なのか……。
(東京都　ハヤ[illegible])
☆思い知ったかべらんめえ。粋な江戸っこはカードでゲームなのさ。
なんつったりな。

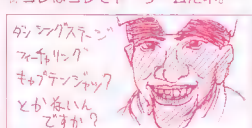
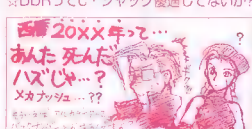
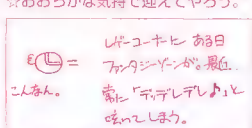
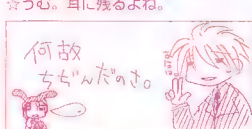
よーやく、よーやく「犬福」をクリアしました。上京してきた甲斐が[illegible]った。人生に思ひのこすことの8割ぐらいを消化しました。
(東京都　トト福君)
☆なんか上京ネタが多いな。
君の思い残すことの残りの2割が充実したものとなるように祈ってるよ。

独逸ドリラー・アンナ嬢のために、新ドリラー[illegible]号が必要では、と。
(新潟県　四半分君)
☆やもしれぬ。ところで、アンナ嬢とススム君が結婚したら「ホリ・アンナ」でよかった探しができちゃうと思うがどうか。

↑(奈良県　[illegible]乱斗くん)
☆ファンツメェーィニア!　駄目かね。

↑(和歌山県　K.Tさん)
☆君の知らない所で活用しておる。

↑(岡山県　ハム秋月君)
☆人生色々。

↑(山形県　松吉君)
☆コレはコレでド・リームだネ。

↑(東京都　電光ブーメラン丸[illegible])
☆DDRってC・ジャック優遇してないか?

↑(青森県　NWRさん)
☆おおらかな気持ちで迎えてやろう。

↑(大阪府　長ネギ剣士君)
☆うむ。耳に残るよね。

↑(東京都　狩須圭さん)
☆身長のことは言っちゃ駄目ーッ!

↑(大阪府　スロース君)
☆今年の夏はスモラーで決マリDA!!

↑(神奈川県　鳳凰寺嵐さん)
☆なーい!　それなーい!

有無を言わさぬ求心力で

6月号のA-Froに掲載した「シューティングゲームについて物申す」を覚えているかな?(シューティングゲームに何かしら初心者への配慮を、って内容です)
心あたたたたまるレスが来たのでご紹介しまさぁ。

「茨城県　自称地方中級シューターCOM君」の気持ち、ーくされシューターとして良く分かり申す。
猛者率の高い編[illegible]部におかれましては意外に思われるかもしれませぬが、今だにゲーセンへ一人でいらしてまじまじとインストカードを見つめプレイ。↓終了。台横にいっこずれる[illegible]な素人様を目撃します。
そうです、恐らくはプレイステーションでゲームをかじり、そろそろRPGも飽きたかナといったトコで、宇宙よりの電波に導かれアーケードデビュウといった所でしょう。
そんなビギナーのハートをガッと掴みつつ万人受けしたシューティングと言えば、最近では「怒首領蜂」があまりにも有名。
私個人としましては、前作で[illegible]PLAYノーミスで4面まで進む中、激にヤバげなシーンが多数続発。ゲームが壊れていると思い、試しに敵弾へ体当たり。ドーン。
計り知れない親心。でなしに、そのスリリンな演出が大好評。それはなにかと、それは刺激的なチックなヒトトキ。
やはり、ゲームたるや「行為」、さすれば理論で表すことなどできぬ。「黙ってオレについて来い!(基板内部からの声)」、昔のシューティングゲームからは、そんなオーラが醸し出されていたよーな。
創り手が生み出そうとするのは今までにない[illegible]しいデザイン、それを追うは浪漫。しかし、理想時間1PLAY3分の世界にて、チュートリアルを含んだ[illegible]素を盛り込むのは難儀。
難度セレクトとか付けても無視されがちなので、面クリア時に勝手に振り分けてしまうとか(ギャラガ88も似たようなのがあったよーな)。初心者への配慮と言えば、「レイクライシス」の侵食率システムがかなり良かったと思います。数字が上がるほど、見て取れるほどにイージーな配置、弾すら出ないとゆー難易度が、プレイヤーの[illegible]前を察してくれたというか。
要はビギナーちゃんも楽しみつつお金入れてプリーズ。これですな。
それはさておき、そろそろ「判定極小敵[illegible]効可得点アイテム回収ゲーム」のブームも去り新しい風をとか言ってるワタシはデュークにスナイプですか?
(高知県　グレート鼻毛魔人DX君)
☆「1コインブッ込んで、いかに幅広いプレイスタイルで遊ばせてくれるか?」って所がこれからの難易度に求められるのでしょうか?　などとしたり顔で吹いてみる私もスナイプ?

↑(群馬県　太田典明君)
☆明日の在り処?　そいつは銃口の指した先さ。

↑(石川県　[illegible]良さん)
☆ふおおお。
既に時代を感じるのう。

↑(神奈川県　竜胆さくらさん)
☆其の稜線に、寸間の澱み無シ。

A-Fro ひみつ情報　「ゲーセン歳時記」では、ゲーセンで遭遇した日常的な出来事や、ゲームに対する個人的感想などをお待ちしております。新旧関わらず、ゲームをプレイして感じたことや、趣のあるゲーセン談話がありましたならば、コーナー宛てにお送りください。気負う必要は無いので、気楽にサクっと送るがよかでゴワス。(ムチケソ)

A-FRO アルカディア大暴布

ペンネームSATさんが目撃したアルカディアの奇跡を紹介しよう。『私の住んでる山口県は別府にゲーセンがあり（中略）たぶんアルカさんの影響だと思うのですが、ジャッキー・チェンが入ってました。笑』……程度はともかく、すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ先端恐怖症専門■アルカディア■業界を動かしているってこと!?　（ダンスマニアックスで生傷が絶えない栅太郎）

⬆（大阪府　ペッ■君）
☆Q6.アンケートの今後発売されるアーケードゲームで、もっとも期待しているものは何ですか？
A.『竜虎の拳α（アルファ）～竜白の涙～』

⬆（京都府　ERIさん）
☆武力の暁丸と四条雛子がなにかしらカラむに三千点。

⬅（奈良県　ヌーン君）
☆次回乗り物特集お楽しみに！

土曜ガンスパ劇場　俺たちのホットデビュー

カプコン第三開発部の会議室に戦士たちが集結していた。関羽、リン・クロサワ、パニッシャーそのほか多数……いずれもカプコンアクションゲームの名士である。部屋の中央に座する偉い人、酢ドーさんから会議の主旨が言い渡される。

「カプコンパートナーシッププロジェクトの新作はアクションシューティングゲームに決まりました。つきましては参加者を募集します。ちなみにパートナー社は……彩京です」　説明を受けた群集のあちこちからざわめきが聞こえる。

「ひさびさのアクションゲーム出場か、腕が鳴るわい！」

「なんからさんくさいっすよ！　ジャン☆アメリカ出して～　とか広報の人が言ってるぐらいだから、のこのこ彩京本社行ったらいきなり全身タイツを渡されるかもしれないっす！」

「……」

どいつも彩京の実力は認めているものの、『恥ずかし固め』やら『全身タイツ』といった単語がまぶしすぎてなんとなく即■できないらしい。

「……それでは彩京社とのコラボレート作品への出場希望者は挙手を願います！」

『俺たちがいこう！』

声の主、ルースターズのシバ、そして魔界村のアーサーが立ち上がる。

「よく考えろ、タイツやぞ！」

「全身タイツがなんぼのもんじゃあああ！　ハッ！」

閃光とともに二人の騎士はパンツ一丁の姿になっていた。そう、アーサーやルースターズは一発■弾すると服や鎧が外れ、パンツ状態になるのだ！

「我らならジャンファイターに■抗できるだろう……」

「思い知らせてやるぜ。パンツ勝負（違う）こちらに一日の長があることをな」

彼らはまだ知らない。彩京というメーカーはパンツ以上のサムシングを求めることを。坊主や裸侍による同性愛の洗礼が待ち受けていることを。パンツ兄弟に幸あれ。

（東京都　多雨リン君）

☆鎧脱ぐのもタイミングだな。エリプレのダッチ・シェーファーや虹色町のサキちゃんあたりはわりとガンスパ向きだと思うんですけど。

⬆（石川県　故島良さん）
☆冷凍期間が長かったので、お腹が冷えたのでしょう。

⬆（静岡県　三百■君）
☆トレーニングルーム使うなよな……。

⬆（東京都　タマ君）
☆彼女がきちまうっ！　アルカディア隠せ！

⬆（熊本県　ユタポン君）
☆プー劇場堂々完結！　素敵☆凡人君の葉書は発禁レベルだったので使えなかったス。

⬆（京都府■　アヌビス両刀使い大山高嶺さん）
☆新OVAのDIO様の声はムネキュンする？

⬆（東京都　素敵☆凡人君）
☆有尾族の上級プレイに違いあるめえ。

ニューカマーゴッツァンデス

アフロCMYKのニューカマー文章バージョンです。新作ゲームに感じる総合的な期待、不安、恋心を数行に込めて語るといいでしょう。

『トラック狂走曲の全キャラエンディング特集をやっていただけますか？　やってくれたら定期購読（やってますか？）を考えてもいいです。』

（沖縄県　柊ちはやR君）

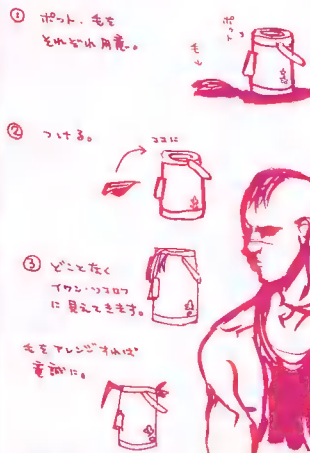
☆次号辺りでは全EDが載っちまうかも（予定）。その前に筐体の大画面で拝んでおくことをお薦めする。ちなみに定期購読は下記参照のこと。

『～婆裟羅に一言～島左近はあんなオヤジではありません（by原哲夫）！』

（京都府　毒梅淋君）

☆V-SCO監修の世界観がド戦国を生んだ婆裟羅。自機がタツノコメカしてるよなあ。

⬆（東京都　アシュかけ2君）
☆いつまでたってもニューカマー、なんか得してるキブン。

Mr. DRILLER2 さらに掘ってよ♡

⬆（静岡県　中村英明君）
☆QUOカードにしたいほどかわいい～。

●定期購読のお問い合わせはこちらまで　03-5351-8202（土日祝祭日を除く10：00～17：00）年間送料込みで7,920円。詳しいことはWEBページにて掲載していますのでよろしく ➡http://www.arcs.ne.jp/teiki/　■バックナンバーのお問い合わせはこちらまで　03-5351-8202（土日祝祭日を除く10：00～17：00）➡http://www.arcs.ne.jp/direct/

➡（千葉県　丸子さん）
☆ミッチーは王子を自主廃業してたみたいだけど？　プリンス萌え～なるハガキも待ってる如。

➡（山口県　里見ミカサさん）
☆ン～前号お休みしてゴメンナサーイ。というわけでサマーガーデンローズは投稿人気一番星のスマイル君からスタートなのさぁ。

➡（奈良県　新生児一瀬廊さん）
☆就職活動が落ちついたら、またガーデンローズにお越しくださいネ。

沈まぬ北の都
ガーデンローズ

⬅（熊本県　葵花南さん）
☆禁断のWファランでこの猛暑を乗り切ってくれレェイデーたちよ！

悶える
ゲルエロス村

ホットギミックフォーエバーのやり過ぎで音声学の■業での授業での「微母音」が「美ボイン」、「■母音」が「超ボイン」に聞こえて授業にならねえ！　ちなみに■■は美ボインのほうが……。

⬅（エロス村031　漢・都氏さとみ）
☆エロス村ランキングで蹴られてみたい女性第2位、1位は秘密。

アダルトフロンティアは!?
脱衣関は？
ゲルエロス村のパワは!?

⬆（エロス村033　漢・ウルトラマンシムラ）
☆AD-Fro奇襲作戦はもう見てくれたかな？　さらに前回お休みだった金剛脱衣門責任者から揺るぎない信念のやる気コメントをもらっているので聞いたってや。
馬粗「てゆうか、ぼくはやる気ないんですけどね」

海外ゲー パンデモニウム

⬆（大阪府　ベーカリー明王君）
☆KOFの■ってバラカに似てるよな、な！

形意拳などで勢いづいた海外ゲーム系投稿を掲載するパンデモ。外国ゲームパワーで日本転覆を図ってみよう！

「全国モーコン■■中のゲーセンマップ作ってください」（宮崎県　STR君）
☆担当者にMKアイコン追加するようカッツンと言っとくけど、カッツンなるカネコのパズルゲームを君は知っているか？

（福岡県　桜河志郎さん）
☆む、リバーシブル投稿。飛燕とマッチングさせる意味でガーデンローズ逝き。

飛燕って脱ぐとスゴいんですっぽい。

⬆（鳥取県　八咲ツヨさん）
☆筋肉を描くことでカタルシスを解放しゅるのですかー。

メタルスラッグ IN イースター島!!?

➡（■媛県　ム～君）
☆狭い日本でくたっていても、目を閉じれば見えてきそうじゃないか。美しいイースター島のモアイと……あそこってモアイ以外なにかあったっけか。イオンリング？

電脳ハワイ航路
夏ハガ特集～前編～

今年の夏もどこへも旅行に連れてってもらえないのかな～っと寂しい児童諸君。そんなときこそゲーセンだ。
そこには空がある、深海もある、魔獣の王国だってある。ゲーセンで心は旅に出るのさ。

ゲーセン帰りに投稿ナリ！ARCADIA Frontiers［A-Fro］投稿ルール

ゲームに端を成す喜怒哀楽、それらをハガキ等に書き込んでA-Froに投稿してみませんか？　月ごとの掲載締切はありますが、今度こそ地球が滅ぶまでが最終締切デス！

●ゲームイラスト大募集！
アーケードゲーム、ゲームセンターに関連性のあるモノクロ（1色/白黒）イラストを募集しています。内容は著しくモラルに反しない限り、面白ければなんでもアリ。イラストサイズは割とフリーですが、ハガキサイズからA4ぐらいまでがベースサイズになっています。
もちろん、CGイラスト投稿もOKです。詳しくはHPを参照してください。

●カラーイラスト投稿は「アフロCMYK」係へ
アフロCMYKでは、皆様の総天然色カラーイラストを募集しています。CG作品は、基本的に「未発表」のものを送ってください。なお、個人のHPに投稿作品、採用作品と同じCGをUPなさる場合は、投稿後から45日の間隔を開けていただくと、アルカディア的に助かります。御協力お願いします。

●文章系投稿ただいま熱烈歓迎中で筋肉
文章量は最大で800文字前後までがリミット。まじめな話から笑いのネタまで、文の特性を活かした投稿を募集中します。ゲーセン歳事記などは、日記代わりに毎日送ってください。
E-mailでの投稿も、お待ちしています。

●試験に出るCGイラストデータ投稿規定
サイズは基本的に自由ですが、この場合も縦横の比率はできるだけハガキサイズでお願いします。

☆カラーCGイラスト投稿の注意
色数に関して制限はありませんが、RGBモードで作られたイラストには印刷で出ない色があるため、誌面掲載時に若干変色してしまうことがあります。これを防ぐため、あらかじめCMYKモードでデータ作成することをおすすめします。

☆モノクロCGイラスト投稿の注意
グレースケール、モノクロ2階調どちらのモードでも可です。

☆データ保存について
セーブファイル形式は大概どんな形式でも受け付けられますが、編集部のオススメは……フォトショップ形式（.psd）形式です。JPEG(.jpg)形式でセーブしてしまうと、画像が劣化してしまいますので、あまりオススメできません。どうしてもjpgでセーブする場合は、クォリティを75～95%以内でのセーブを推奨。※郵送の場合はjpgではない、非圧縮のファイル形式がおすすめです！

●E-mail投稿時の注意及E-mail投稿する際は住所、氏名、ペンネームを忘れずに！　特に住所は要注意。プレゼント等が当選しても送ることができなくなってしまうからね。

次々号11月号の締切は……8月19日(土)消印有効！

WEBページ及び投稿アドレスが変更されました！

E-mailでのCG・文章投稿の詳しい諸注意は、こちらを参照してください！
http://www.arcadiamagazine.com/

リビドーまかせにオリジナルコーナーを立ち上げよう！
そんなA-Froの宛先は、
〒151-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
A-Fro各コーナー係

E-mail投稿（文章ネタ投稿）のアドレスはこちら。投稿には住所を忘れずにね！
afro@arcadiamagazine.com

CG投稿のアドレスはこちら。詳しい募集要項はWEBページをご覧ください！
afro_cg@arcadiamagazine.com

日本の夏は同人誌の夏!!

ゲーパロ愛の館へいらっしゃいませ!!

ついに夏、大型イベント目白押しです。みなさんが素敵な同人誌と出会えますように、ゲーパロ館もがんばります。というわけで今回のコラムは初心者用「コミケの心得」。参考にしてね。

案内人：メイド＆執事（名称絶賛募集中）

MARVEL VS CAPCOM 2　発行／いぬまにや

トリプルパンチ☆

ギャグ　シリアス

ソンソンがジン・サオトメにべたっとなついちゃって、その2人を飛竜が見守りしてるというカワイイ人間関係が見所のギャグ集です。

B５版　22P　コピー　表紙２色
140円分の切手（送料含む）を下記住所まで
〒310-0045　茨城県水戸市新原２－８－39　メゾン介川１－C　島田紀子

鉄拳タッグトーナメント　発行／Half Wing

Pedigreed Blood

小説　シリアス

オフィシャルの設定やエンディングを巧みに物語に織り込んだ、実に完成度の高い小説です。心理描写・戦闘描写ともに■見事ですぞ。

B６版　64P　コピー　表紙１色
本代250円（定額小為替）＋送料140円（切手）
〒326-0814　栃木県足利市通２－４－16－302　須藤弥生

ザ・キング・オブ・ファイターズ'99　発行／焼肉刑事土瓶

一粒万倍

ギャグ

B５変形版　28P　オフセット　表紙カラー
300円分無記名小為替＋160円切手
〒142-0041　東京都品川区戸越１－５－１　水野まどか

ダークでシュールなK.O.F.怒チームのギャグ本です！

レオナは実はいっこく堂ばりの腹話術人形で、ウィップも当然人形、2人で勝ち進まねばならないラルフとクラークに秘策、なし！　という内容の19Pギャグがメインです。かなり毒入りですぞ。

オフセットの中身にご自分で表紙を追加されてるんですね。表紙の■もシュールでいいですけど、中身も丁寧できれいな絵ですよ。それだけに内容のダーク感が増幅されてます。レオナが恐い～。

ポップンミュージックonly パシフコミケ
「COMPOSE MUSIC」
15P 750円（パシフ.送料込）
〆切は.11月26日です。
くわしくは80円切手同封で〒860-0052
熊本市田崎本町8-41
野尻麻衣　まで
お問い合わせを☆
講読のみもOK!!

伝言板

新たな出会いの始まりになるかも……。

★ペーパー配布者サマ　ボ集中!!
超激弱小ガルフォード中心俺的よろずサークル「雷忍」では切実にペーパー配布者サマをボ集しております。何枚からでも構いませんので、配ってやろうという神様のようなお方は何枚配れるかと宛名シールを入れて下記までお願いします。お礼はイラスト・本etc.あとガル本を出すに当たってカップリング×11（多すぎ）の中から3つ選んで下さる方もボ集!!
〒262-0041　千葉県千葉市花見川区柏井待ち1755-1ソレイユA-301　加川幸子まで。（同人便せん・封筒ＯＫ）

★会員制サークル「フリーメンバーズ」会員募集!!
「超よろず」オリジナル、マンガ、アニメ、ゲーム、小説、芸能……ジャンルが広くてアクティブな方大歓迎!!イラスト、マンガ、小説、トークをかきたい方！　案内書、会誌ともにオフです。お茶会有です。参加１回目は会費無料（送料のみでＯＫ）。まずは90円切手または120円切手同封で（折り曲げないでほしい方は120円です）。
〒348-0053　埼玉県羽生市南7－12－9　曽根田千穂マデ！
高校生以上の方のみです。男女問いませーん!!

★会員様ボ集
活動は月１回の会報、、会費は１回400円（送料込）のサークルです。絵の描ける、描けない、年齢、性別、遠方、ジャンルなど他細かいことは問いません。サークル好きな方、楽しく活動したい方でしたらどなたでもOKです。興味を持って下さった方は下記まで80円切手同封の上ご連絡下さい。
〒648-0054　和歌山県橋本市城山台2－38－2　山野方「W・U」

このコーナーでは、みんなの活動内容・募集などのお便りを載せていきます。たとえば……サークル会員募集、友達募集、アンケートの回答者募集、個人主催のイベント告知など。売ります・買います・あげますは扱っていません。はがきは縦でも横でも可。また、文章での投稿を受け付けているので、情報の内容を60文字以内と公開してもよい連絡先を明記して送ってください。

●アイコンの説明● ベースはゲームパロディを中心としたコミックです。何も記載されていないものはゲーパロコミックです。

■攻略　ゲームの攻略を中心とした本であることを表しています。　■設定　キャラクター紹介などを中心とした本であることを表しています。　■研究　アーケーダー的工作法やゲーム市場全体を論じるものなど、個人研究を中心とした本であることを表しています。また、資料的価値の高い場合にも使用します。(何かのリストなど)　■男性向け／女性向け　それぞれ男性向けの内容なのか女性向けなのかを表しています。これは制作者の申請によって付けています。　■18禁　未成年者は購入することができません。基本的に制作者の自己申請によって表記しておりますが、編集部の判断で指定する場合もあります。ご了承下さい。■ギャグ　内容がギャグであることを表しています。　■シリアス　内容がシリアスであることを表しています。　■イラスト　イラスト集を表しています。また、イラストのみが多い場合にも使用します。　■4コマ　4コマメインの本を表しています。　■小説　小説本であることを表しています。また、小説が多い場合にも使用します。

ザ・キング・オブ・ファイターズ'99　発行／まめたんこ

THE KING OF HERO

研究

キャラを置き換えただけですけど、それが見事にハマってます。絵柄もソックリ。筋肉テリーの女装とか、破壊力の強いシーン続出です。

制作者より：柴田亜美先生の「自由人HERO」という作品を、俺を主役にKOFのキャラにしました。

A5版　42P　オフセット　表紙2色
400円分の無記名小為替＋200円分の切手
〒640-8212　和歌山県和歌山市杉ノ馬場1－18　大河内麻衣

サムライスピリッツ　発行／はやねはやおき

まどりがる

シリアス　ギャグ

サムスピRPGが下地なんですね。右京と圭の間に流れるどうしようもなく■しい優しさが描かれてます。私、読んでて涙が……。

制作者より：[illegible]

B5版　54P　オフセット　表紙カラー
本代550円（定額小為替）＋送料210円（切手）
〒441-8055　愛知県豊橋市柱九番町49－1　山本早苗

ザ・キング・オブ・ファイターズ'99　発行／STAR GAZER

アメ TO ムチ

ギャグ　4コマ

ちょいデフォルメ系でカワイイ絵柄のキャラが繰り広げる、ほんわかラブラブ＆プチえっちいネタが満載です。少し大人向けかも？

制作者より：[illegible]

A5版　28P　オフセット　表紙カラー
400円分の無記名小為替（送料込み）と宛名カード
〒240-0113　神奈川県三浦郡葉山町長柄12の2　塚越ふみ

ああ、それは修羅場
ああ、それは花の園

夏コミ直前緊急企画

夏コミの歩き方 午前編・午後編

コミックマーケット58、通称"夏コミ"が8月の11日(金)～13日(日)に行なわれます。日本最大級、同人誌即売会の代名詞ともなっているイベントです。今回は初心者の方向けの夏コミ対策をバーチャル未来予測でご紹介しましょう。

まず前提条件としてコミケカタログの注意事項はしっかり読んで下さいませ！　おや、メイドさんの置き手紙が。「あたし、絶対に手に入れたい本があるので、午前中から出かけま～す」……。

猛暑&行列対策！ メイドin午前スタート派

朝は4時起き！　体力温存のために昨日は9時に寝たのよね。会場付近での徹夜は禁止だから、朝6時過ぎてから会場に着くようにしないと。敷き物、飲み物、日傘、カタログ……全部ＯＫ！

ビッグサイトへは東京駅から臨時急行バスで。山手線圏外に住んでるなら、これが一番安くて便利なのよね。……ちょっと混むけど……ムギュ。

バスを降りると駐車場。ここで並ぶんだけど……のえ、6時半なのにもう行列！　スタッフの指示で並んで、座って待つ。敷き物が役に立つわ。あとは開場の10時まで、3～4時間待つワケ。

朝早すぎないかって？　でも8～9時到着だと、入場時間が午後到着派とほとんど同じになっちゃうのよ。並ぶイミないっていうか……。

う、日差しが強くなってきた、日傘日傘。飲み物も必須ね。500ml×2本は持って来た方が安全よ。あ、隣の人が日射病で倒れた！　スタッフを呼んで、救護室に運んでもらわなきゃ。

よーし、10時！　列が動き出したわ。あわてず騒がず、入場後もサークルめがけてダッシュとかしちゃダメよ。人気のあるサークルさんは、本を買うのにもまた行列ができるのよね。うう、でも欲しい本のためだモン！　がんばって並ぶわ！

のんびり行こう 執事的午後到着派

ふむ、私は12時半頃会場に着くようにしましょう。ルートはやはり東京駅からバスで。おお、楽に座っていけますな。これはありがたい。

到着後そのまま入場します、入場制限はもう終了しておりますから。敷物？　日傘？　飲み物？　さて、特に必要ありませんな。

コミケ終了は午後4時。ご自分の興味有るところだけ見て歩くなら2時間あれば十分と思います。ただし人気のあるサークルさんの本は売り切れてしまっているかも知れません。まぁ、これは午後入場の宿命ですな。

会場内では迷子や待ち合わせのアナウンスはしてくれません。ご自分たちで「はぐれたらここに集合」と決めておくと良いでしょう。私はメイドさんと3時に西館入口で待ち合わせです。

ああ、来た来た。……憔悴しきってますな。
「荷物が重ぐで～、大手サークルに並んだら1つ20分くらい立ちっぱなしだし～、でも根性で欲しい本はぜ～んぶ手に入れまじだ～」

ご苦労様。さぁ、帰りましょう。
「あぁ、荷物半分持ってぐださい～お願い～」
（これは未来予想です。天気その他、実際のコミケとは若干違う可能性も大いにあります。）

ザ・キング・オブ・ファイターズ'99　発行／H2

Opening

ギャグ

さわやかヒロインを狙いつつも■が出るウィップや、いじめられっ子っぽいK'などがイイ味だしております。2人誌としてバランスも■。

制作者より：[illegible]

B5版　オフセット　32P　表紙2色
400円分の無記名小為替＋200円分の切手＋宛名シールにて
〒546-0033　大阪府大阪市東住吉区南田辺5－13－15　中山裕子

■ゲーパロ館投稿規定

扱う内容はアーケードゲームオンリーです。基本的にコンシューマタイトルは受け付けません（ただし、アーケードで続編がでたりするものはOKです）。18禁もＯＫ。攻略本はとくに歓迎します！

次に記す事項を記入したものと、見本誌1冊（返却はしません）を送ってください。不備のものは選考対象外となります。

- ●本のタイトル
- ●判型
- ●総ページ数
- ●扱っているゲームタイトル（複数存在する場合はメインを書いてください）
- ●本のＰＲ文（40字以内で）
- ●サークル名
- ●通販申し込み先
- ●通販での値段（本の代金＆送料）と送金方法
- ●本人の連絡先（名前・住所・年齢・電話番号・連絡可能な時間帯・お持ちの方はFAX番号やE-mailアドレスも）

できたらこのコーナーの意見、感想も書いて下さいね。

では、たくさんの投稿を待ってます！

宛先　〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル　(株)エンターブレイン アルカディア編集部「ゲーパロ館」係
メール投稿の方は→　dohjin@arcadiamagazine.com

締切　基本的に随時募集です。9月末に掲載を希望する人は**8月18日(金)消印有効**です。コーナーの意見、感想、伝言板への投稿はE-mailでも受け付けています。

ゲーマー御用達

WWWサイトの泳ぎ方

今回のお題は「同人活動」ということで、アーケードゲームに関する同人誌を発行しているサークルさんのホームページに加え、意外と少ない即売会情報を取り扱うサイトをご紹介するですよ。今年の夏は三日とも晴れることを祈りつつ、アクセス！

Text: Joe/夏のイベントに向けて体力強化計画発動。三日で潰える。再度発動。また潰える。……ダメじゃん！ ＞自分

同人活動関連ホームページ

アーケードゲーム探偵団(by A.M.P.グループ)

http://amp.tri6.net/

攻略 ハイスコア 掲示板 サウンド CG プログラム 同人活動 オールドゲーム 基板

A.M.P.グループが贈るオンライン・コンテンツ

今年に入ってリニューアル＆URLが移動。

ついにオンラインに登場した「究極VGL」。

業界のトピックスやオールドゲームの話題など、独自のコンテンツが展開されている。

まだサンプルの段階だが、アーケードゲームデータベース「究極VGLオンライン」もチェック！刊行物のサポートを予定している。

なお「究極VGL」とは、ビデオ・ゲーム・リストの略であり、このホームページを運営するサークルA.M.P.グループが手がける同人誌がルーツ。同人誌『究極VGL』は他の追従を許さぬ情報量を誇り、業界の人間は必ずお世話になるほどのシロモノ。こちらも是非とも即売会や基板屋などで入手してほしい。

サイト管理人 A.M.P.グループ

1982年から続くゲームファンサークルで、コミケには毎回参加している老舗で、代表はITR氏。

A.M.P.グループはアーケードゲームのファンサークルとして、活動しています。

ゲームに関する調査も請負っており、「アマチュアライン」で制作しているデーターベース作成の手伝いなども手掛けています。

サイトは約4名＋有志で運営しています。コミケでは「アーケードゲーム同好会A.M.P.」の名で参加しています。

ざるの会 On Line

http://www.geocities.co.jp/Playtown/3849/

攻略 ハイスコア 掲示板 サウンド CG プログラム 同人活動 オールドゲーム 基板

ゲーム研究サークル「ざるの会」のホームページ

ゲーム系同人誌の中でひときわ異彩を放つ作品を刊行している「ざるの会」のホームページ。

「ゲームデザイン入門」の発行元サークルとして有名な、ざるの会のホームページ。これまで発行してきた刊行物から数点のコーナーがピックアップ掲載されているが、メインのコンテンツは、莫大な量を誇る日記。何気ない日記のようだが、非常に示唆に富んだ内容となっており、ゲーム業界を目指す人は、すべてに目を通すことをお勧め。

ざるの会の刊行物はコミケなどのイベントで入手できる。興味を持った方は、イベント情報をチェックすべし。ただし既刊の大半は既に完売。

驚異のゲーム参考書『ゲームデザイン入門』はじめ、これまでの刊行物が一覧できる。

サイト管理人 ざる元

名刺に「ゲームデザイナー」とある30代。趣味は悪趣味。ゲーム20年、PC10年。

ページは2人で運営しています。日記代わりのものを、ということで運営を開始し、今のようなページでやっています。

『ゲームデザイン入門』はメンバー2人が業務用ビデオゲームの開発から離れてしまったので改訂や補強は難しいですが、古典テキストとして多くの方に読んでもらえるよう、増刷やHPでの公開を検討中ですので、期待していてください。

WWWの泳ぎ方 TIPs

WWW、泳いでいますか？

今回のお題は「同人活動」なわけですが、サークルさんは、以前に紹介したサーバラやGamersTerminalで検索できます。しかし、その発表の場であるイベント(即売会)の情報というのが結構インターネットには存在しなかったりします。

っつーことで今回のTIPsでは、即売会情報をチェックできるサイトをご紹介！ 活用してくださいね。

南町奉行所

http://www2.biglobe.ne.jp/~animenet/

イベント情報をいくつかの検索方法でチェックできるサイト。次の3種類のチェック方法が用意されています。

①キーワードによる検索
②イベント名での検索
③カレンダーの月指定による検索

イベント情報は「開催日時、コスプレの可否、即売会・イベント名、会場、スペース数、ジャンル・備考」がフォローされているので、概要を知るには十分な情報が得られます。

また、検索結果画面をスクロールさせてイベント内容を確認していくと、マピオンへのリンクが現れます。そこをクリックすれば、開催場所をマップで確認できるしかけ。

時間軸と任意検索の両面からチェックできるイベント一覧は、ツボを得た情報と相まって超便利。
http://www2.biglobe.ne.jp/~animenet/

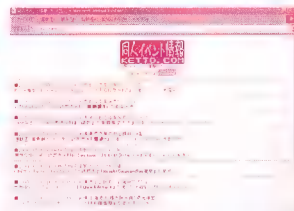
データソースは南町奉行所のパソコン通信BBSで作られているので、パソコン通信の環境がある方は参加してみては!?

ケットコム

http://ketto.com/

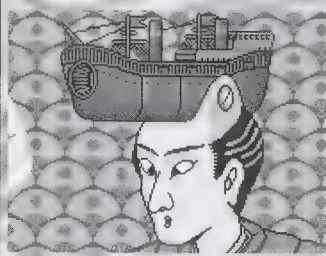
即売会の情報をテーブルやフレームを使わず提供しているサイト。テーブルやフレームが表示できないi-modeなどのモバイル環境からのアクセスが容易になっています。

つまり、「ファミレスで仲間と参加イベントを決める」「電車の中でスケジュールの確認をする」といった活用が可能ということ。そうした習慣やシチュエーションがあるなら、これを活用しないテはないでしょう！

得られる情報は、「開催日時、会場、ジャンル、イベント名、主催者」。主催のホームページがある場合にはリンクが張られており、より詳細な情報へ直行できますし、一部の会場については地図を見ることもできます。

ケットコムのページはi-mode携帯電話からの利用を意識しているが、パソコンのブラウザーからでも非常に見やすくなっている。
http://ketto.com/

イベント情報は、「会場配布のチラシ、独自調査、ケットコムへ直接寄せられるもの」が源になっていて、かなり広範囲のイベントを網羅しています。自らイベントを開催する場合にも、ケットコムへの登録サービスを利用して、是非とも情報を登録しましょう。

ゲー事典 ということで、今回は同人に関するサイトをピックアップしてみました。A.M.P.グループさん、ざるの会さん、ともに資料としても教材としても完成度の高い本を出版しています。ゲームをもっと知りたいという人はモチロン、ゲームクリエイターを目指す人は必ずチェックすべし！ どちらも目から鱗が落ちまくり間違いなし！

僕の頭はPISTOLだった

ゲームセンターよく見る伝

担当：ズドン・マグナム

お題：ピストル大名の冒険

アルカディア創刊号シューティングゲーム特集でいうところの「異色系シューティング」に問答無用でぶち込まれる『ピストル大名の冒険』。これは、特異な世界で思春期を過ごした少年火縄丸の記録である。

天然銃刀法違反の少年

朝目を覚ますと自分の身体が毒虫になっていた、というのは有名な話だが、ある日頭がバズーカ（しかも巨大な）になっていたらさぞかし難儀することだろうなあ。

『ピストル大名の冒険』のゲーム自体は普通の超ウケ狙い過ぎ横シュー。以上だ。なんだけど、ここで語られるべきはゲーム性云々より自機ピストル大名こと火縄丸の氏素性でありましょうや。

まずは火縄丸の肉体的特徴から。ピストル大名の由縁たる頭部のバズーカ（CW）がまぶしすぎる。でも、女の子から「あなたって頭の大砲は立派なのに……」とか言われたら立ち直れないかも。さらに両手両足の扇子という頼りねえ揚力で空を飛ぶ姿は御津闇慈も腰抜かすハチャメチャファイターっぷりなのだ。

SHT的に火縄ッチは「大砲が重すぎて、強制的に画面下に下がっていく」という困った自機性能なのだが、そこは「元服の儀ということで、頭部に大砲を取り付けられた」という彼のフビンな境遇に免じた人情避けとプレイヤーの器量で生き延びて欲しい。

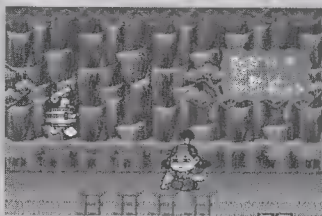
そして性格。ピストル大名は『超絶倫人ベラボーマン』にて土下座を繰り返すプライドのない悪の手下として登場。その幼年期を描いた『ピストル大名の冒険』では正義感あふれる熱血漢として活躍している。これはなぜだろう？　火縄丸が戦う相手は、あやかしや邪教集団や来航した黒船、そして農民の反乱などのヘビーな奴らだ。大名職務一生分にも匹敵する想像を超えた戦闘を一度に経験してしまったために、火縄丸少年の精神はキョーキに蝕ばまれやがて悪事に手を染めるようになったのではないだろうか……。あくまで推測にすぎないが。

子供は、いつしか大人になっていく過程で大事な物をどこかに置き忘れてしまう。『ピストル大名の冒険』でそんなことを思うのは今どき私だけだろうな、きっと。

そんな『ピストル大名の冒険』ですが、じつはパチンコにキャラクターが使用されたり、FC版が出たりと、その活動範囲はアーケードの範疇を越えて広がっています。

ピストル大名という10年前のゲームを引き合いに出すのもなんだけど、おバカなイロモノゲームの可能性はまだまだ枯渇したわけではないのかもね、って感じですか～。

チャランボランな舞台設定に反して難度は飛鳥&飛鳥ぐらい高いので注意。

引かれたトリガー！　嗚呼転落人生

「おとなしくて挨拶もきちんとするピストル少年でした」と隣家の人は語る。

成長した火縄丸は土下座と不意打ちを繰り返す悪人になった。さらば青春の光。

彼氏にしたい拳銃使い BEST10

順位	名前
1位	マッドパピー（ゲイングランド）
2位	ホル・ホース（ジョジョの奇妙な冒険）
3位	エディ・E（ファイナルファイトリベンジ）
4位	RICHEARD ROSE（サンセットライダーズ）
5位	アクセル（パワーストーン2）
6位	ファイティングレイヤーのラスボス（ヴォルド：股間が銃）
7位	堕落天使の中ボス（トリガー）
8位	サイバーウー（キングオブモンスターズ）
9位	保安官（マッドドッグマックリー）
10位	ガツガツ（がんばれギンくんスパイ編）

民○書房刊「ランキング死嘩護」より抜粋。ピストル大名は惜しくも圏外に。

ルート先選択画面の巻。下を選ぶほど難しく哀しい運命が大名を待っている。

アルカディア相談室

すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ先端恐怖症専門誌アルカディアに救いの手を！

アルカディア編集部の筐体近辺から放たれるレバー、ボタン連打音攪爆弾を封じる手立てを募集中なのです。今回は東京都はペンネーム[illegible]さんに提案を検討してみましょう。

「アルカディア編集部の騒音対策として『ゲームをやめる』というのはどうでしょうか」

根こそぎ刈り過ぎッス。編集部でゲームをやめるということは画面撮影もできなくなっちまうわけで、アルカディアからゲーム画面を除いたら、広告と連載記事の正味50Pというヘナ本になってしまうわけで……。それが[illegible]かり。[illegible]（はさみマン風）。

引き続き解決法を募集するとともに、新たな悩みを秘めたライター様（音声はプライバシー保護のため変えてあります）が皆様に救いを求めているので紹介します。愛読者[illegible]諸[illegible]な解答よろしくね。

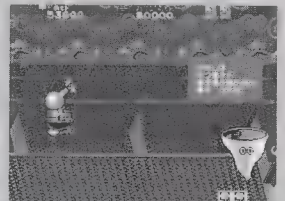
「匿名希望のライターだっぺれ～。モーニング娘の矢口真里(16)が気になっちゃって気になっちゃって、トラック狂走曲その他原稿が進まないという感じですか～」

一富士　二鷹　三国戦記　火縄丸バーリトゥードゥ

狐狸モーリョーのたぐいとくんずほぐれつする火縄丸の勇姿を、誌面の許す限りお伝えしましょう。sigh。

最終悪玉との大々決闘。大名自ら頭部を狙撃するといいだろう。

バリアは釜。木は一発、鉄なら二発まで敵弾を防ぐ。ライデンのCWにも耐える。

そして感動のエンディングへ突入！　これは……カラオケだっ!!

ボス系は駄洒落でプレイヤーの精神へ揺さぶりをかけてくるぞ。聞き流せ！

ピストルッ子ソサエティ　ピストル大名の冒険の基板は在庫数が少ないがゆえに、値段がプレステ2以上になることが多いのです。できればゲームセンターで遊びたいところなんだけど、これまた「鳩の子供を探す（どっかの諺）」より遭遇確率は低そう。プレイシティキャロット横浜で見た、ナムコ本社のストック基板貸し出しリストにはピストルの名があったので、ナムコ直営店の店長に頼み込めば取り寄せてくれるかも!?

庄司といづなの げい超パラのいヤ

第7回

「超五輪」

あ〜〜、負けたぁ!? って いうかクロアチアがイタリアに勝ってしまったぁ!!

というわけで、日本の女子バレーは今年のシドニーオリンピックに出場できなくなってしまったのだ。う〜む、残念。とくれば分かるように、今回のお題はオリンピックなのだ。

オリンピックといえば問答無用でしょう。『ハイパーオリンピック』=(実は俺、一時期アーケードゲームから遠ざかっていた時期があって、ちょうどその頃が『ハイパーオリンピック』が大流行していた時代なのだ。だから、リアルタイムであのハイパーなブームを経験していないのだよな。つ〜か、なんかいつもタイミング一つ遅れて流行に乗るタイプらしい。

だけど、当時の友人知人がいうち『ハイパーオリンピック』のテクニックを話していた事はよく覚えている。ファミコン買った時も抱き合わせでファミコン用の『ハイパーオリンピック』と専用コントローラーを買わされたしな(笑)。もちろんちょっと遅れたけどゲームセンターでもプレイした。もっともその頃はブームも一段落、強者どもの夢の跡がしっかりとコンパネに記されまくっていたわけだ。コンパネのペイントがはげ下地が剥き出しになっているばかりか、金属のパネルそのものがボタンの回りだけ凹んでいるという、なかなか豪快な傷みぶりだった。

もはやこれはゲーセン野郎の伝説と化していると思うけど、連打命の元祖『ハイパーオリンピック』は、色々なテクニックを生み出した。有名なところでは「擦り」。最初は爪で擦っていたらしいけど、それじゃ指が痛い(当たり前だ)ので、やがて十円硬貨を使って擦るようになった。他には定規を使うというのもあったな。ほら、定規を引っ張って離すとびょ〜んて振動するじゃないですか。あれをボタンに当てて連打するというわけだ。僕はやった事はないけど、本当に効果あったんだろうか。最後の方には建築用の鋲打ち機なんかを持ち出したという噂も聞いたことがあるけど、そこまで行くともはや[illegible]なぁ。

オリンピックは極端に厳しくて、今のところコナミさんが独占契約しているんだけど、正直、他のメーカーさんの作ったオリンピックゲームも見てみたいとは思いませんか? ゲーム化される人気のある競技というと、陸上の短距離とか、あるいは水泳くらいなものだけど、オリンピックではもっといろんな競技が行なわれているのだ。中にはフェンシング、[illegible]、水球など普段は滅多にお目にかかれない競技もある。この辺もゲーム化してくれると面白いんだけどなぁ。例えば格闘ゲームに強いSNKさんあたりがオリンピックのテコンドーあたりをゲーム化するのもいいかも。超必殺技とか使えそうだけど(笑)。

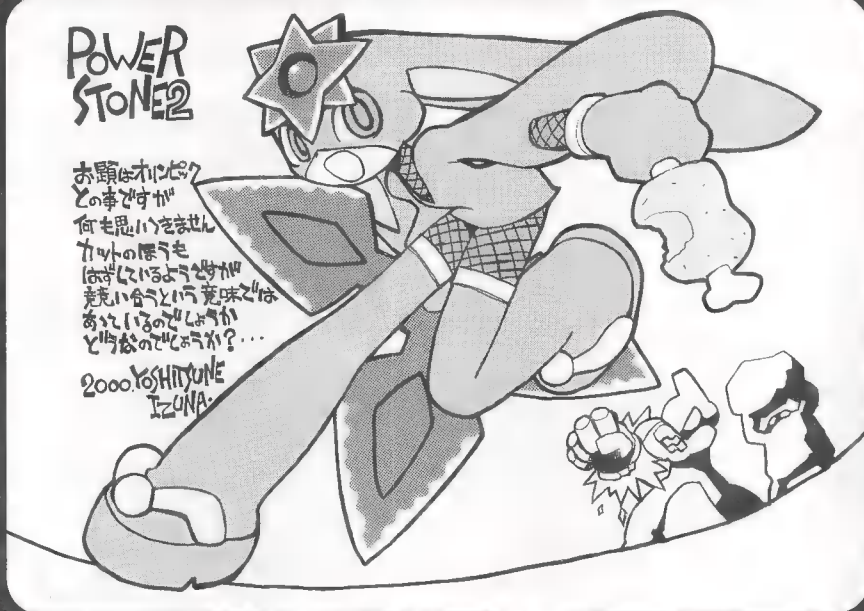
あと、オリンピックで一、二を争うほどの人気だけどゲーム化されていないのが『マラソン競技』。延々走っているだけに見えるマラソンだけど、やはり選手には「位置取り」とか「いつスパートをかけるか」とか色々な駆け引きがあるらしい。どうでしょ、コナミさん。DDRの筐体を使ってオリンピックの花、マラソンもゲーム化してみては?

庄司 卓

ゲームを愛するSF小説家。その守備範囲は限りなく広く、深い(注:アーケードに限る)。代表作「[illegible]宇宙戦艦ヤマモト・ヨーコ」シリーズ(富士見書房)「[illegible]」シリーズ(朝日ソノラマ)。
ホームページ「庄司卓完全攻略本」:http://www.dango.ne.jp/[illegible]sc/

いづなよしつね

ゲーム(特にカメオン格ゲー)を愛するキャラクター製作者&マンガ家。代表作:PS版横スクロールアクションゲーム「パンツァーバンディット」キャラデザイン、アニメ「セイバー[illegible]リオネット」キャラ原案、マンガ「[illegible]」「[illegible]記」。今回、隣のパンドラは初めてのCG作成挑戦とのこと。

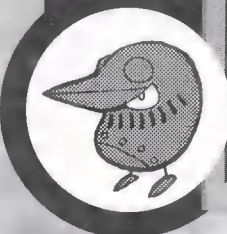
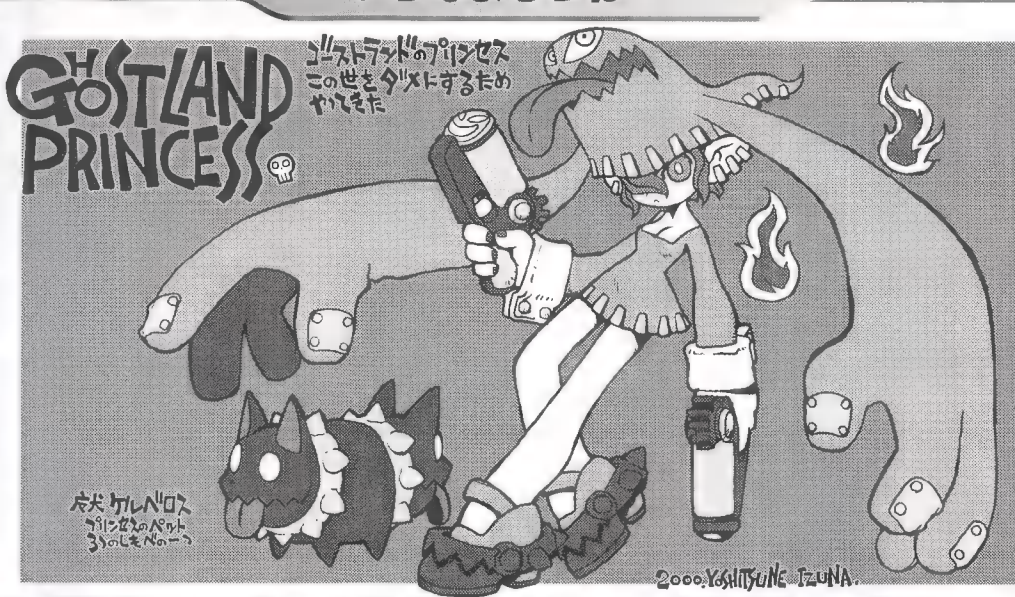
コラム

つぶらひでともより一言――どうも、つぶらです。お目汚しスミマセン。とりあえずコミケに参加しているので来てくれるとうれしいです。1日目東サ-28a「つんつんくらぶ」です。いづな君の委託もあります。3日目は西あ-28a「MALP企画」です。

つぶらひでとも

Pandora Charatte 改
パンドラキャラット・カイ

●今号のテーマ

「オバケ」

このコーナーは、1つのテーマを元に、2人の作家さんそれぞれにキャラクターを競作してもらうコーナーです。「このキャラいい！」「このキャラ買った!!」という応援、連絡は編集部まで。

いづなよしつね

いづなよしつねより一言――ども、いづなです。夏のコミケ、幸運にも3日間出られます。1日目つぶらさんとこの委託で東サ-28a、2日目は個人で西あ-43「いづな屋」、3日目は合同サークルで西あ-28b「義経堂」です。西地区ばかりで、どうなることやら。ワンフェスも出ます。サークル「ラブ・チョップ」です。みんな来てね。それじゃあ。

次号予告
次号、うしだゆうじ先生&BLADE先生登場予定！
テーマは「炎」

猛者通信 ぽペソ

発行　2000年7月30日

第七号

（C・LAN&田渕健康）

伝説の秘宝を求めて船出したタブセ探検隊の前に立ちはだかる7つの大冒険！　つーかフルインストールで1.2Gってふざけんなコラああん？　と臍を噛みながらも航海は進むのであった。

登場人物紹介

C・LAN（通称 まさorマサル）

リーフデ・ケツバット号の船長にしてバトルギア旗本。話すときは常にミュージカル調に舞い踊る。

田渕健康（通称 ケソorブチ）

残され島出身の複座式訓練用バトロイド。宝の地図とヒトゲノム地図を間違えて調達し大目玉を食らう。

イタキョウ（通称 タキョス）

猛者通信担当編集のフォーミュラー地獄車ドライバー。得意の蹴脚は珈琲フリーク三千人を殺傷できる威力。

ゲセっ子倶楽部　第七回

西暦ナァウ！

このコーナーは士族や華族、旗本や浪人など身分階層を超えて皆で一緒にゲーセンの未来を考えていこうというピースフルな趣旨にて構成しておる。

C・LAN（以下64）　ほむ！ほほむふ！

ケソ（以下番街）　どうしたんですかまさ兄ィ。

そんな「いかにもぼきゅ大発見しちゃったんだゾーっと」と言うようなしたり顔かつ野〇村真がスーパー仁君をアップセットするかのような自信満々の顔は。

64　知るかね君よ。最近のゲームタイトルにはやたらメタクソールに「2000」という数字がついているということの事実を。

番街　そういやそうスね。ちょっと思いつくだけでも『バーチャストライカー2000』や『DDRソロ2000』、『ジャイアントグラム2000』、『KOF2000』、『デスレース2000』などがありますが。

64　……若干ゲームじゃねいのも混ざっているような気がするのだが。

前出のゲームについている「2000」という数字は、「2000年度版」という意味を持って、その意図するところはシリーズものの年度別表記というところであろう。

しかし、西暦表記のつけられているゲームの中には「年号がゲーム中の設定」を表しているものもあると思うがどうか。『サイキックフォース2012』や『南無―1975』とかな。

番街　西暦付きゲームタイトルは、一見しただけで時代設定が分かるからその点は気が利いてますな。

64　ムス。そこで今回のゲセっ子倶楽部は、西暦表記付きゲームのあれこれを声高らかに語っていくことに、ハァ～決定（擦れ声で↑懐かしめ）！

2001年地雷の旅

64　まずは下にある西暦表記ゲーム一覧を見やがれってンだ、と強要してみたはいパーン（早口ロマンキャンセル膝を叩く音）！

番街　こうして見ると、意外にあるもんですな、西暦表記ゲームっつーのは。

64　ここで気をつけて欲しいのは、アタリのサイバーボール2027とSNKの2020ベースボールはタイトルからは続編つながりっぽい含みを見せつつも、内容とゲーム性は粉微塵も関係ないということだ。

番街　そういや最近出ませんね、2020シリーズ。僕がアルゼの株を買い占めた暁には『カポエラブロール2020』とか『2020カラリパヤット』とか作らせるんですけどね。

グリズルブロール2020

64　……それはおいといてだな、一つ気になる点があるのだがいいかね君。

番街　どぞ。

64　プレイ当時は遠い未来の出来事だと感じていたのだが、よく考えると来年はロボレスの年じゃないかね。

番街　ああっ！　そういやそうですな。

現実世界じゃホンダロボがやっと稼動し始めたところだというのに、来年じゃあんな鋼鉄戦士が踏んだり蹴ったり殴り合ったり罵りあったりするわけですね。

64　当然だっぷれ～。来年は他にも謎の軍隊が多方向から攻めて来たりもするわけだ。

番街　ひいいいおっかねぇ。

64　しかし、こうして考えると、20世紀における「2000年」という年は、未来を象徴する意味合いを持った年だったと言えまいか。

番街　ムフゥ。2000年という数字は「近未来」をイメージさせやすかったんでしょうな。

そんなに先の話でも無し、それでいて現実レベルで考えられる範囲の中での未来が「2000年」だったと言えましょう。

64　細かい技術革新は結構あったものの、実際には人間のライフスタイルが劇的に進歩したわけでもなく、至ってフツーに2000年を迎えてしまったわけだが。

番街　個人的には破滅招来体も出現せず、宇宙から超巨大戦艦も降ってこずにこうしてダラプセと2000年の夏を過ごせてこりゃええで～ってカンジですか～（ピコリ）。

ミレニアムのこの良き日に

64　改めて表をみると、何故か2000年代のタイトルが多いな。『卑弥呼239』とか『大化の改新645』とかあってもよさそうなのだが。

番街　……まだ前々回のネタを引きずっているような気が……。

64　やはり今年は千年に一度の節目っ年だけあって、その恩恵を受けまくっているタイトルが多いと言えよう。

「2000」という数字を付けるだけで、否応無しに時代の最先端であり最新型フォルムソ、という感があらあな。

番街　ケッ、なんかアンチョ

4桁西暦表記ゲーム一覧2000

調査：金環三結と愉快なはぐれリーガー

古 ↕ 新
エンパイアシティ1931
1941
1942
1943（&1943改）
ストライカーズ1945（&1945II）
NAM-1975
Jリーグ1994
ワースタ1999
ストライカーズ1999
ジャイアントグラム2000
バーチャストライカーver.2000
DDRsoro2000
キングオブファイターズ2000
スーパーワースタ2000
ロボレス2001
ノバ2001
サイキックフォース2012
2020スーパーベースボール
サイバーボール2027
ロボトロン2084

※都合により微妙に略称も使用しています。

byワイルドホーク（助っ人）

猛者語録　ウィス！　ニセJKッス。書いてる本人もたまに理解不能になる当コーナー。そんな偏屈な猛者用語を分かりやすく解説してあるのが、大阪にお住まいのGON氏のHP「エッジゲーマーズ」DA！　HP内にある猛者通信応援会には、過去の猛者の歩み&用語集がかっつりとまとめられているゾーっと。http://osaka.cool.ne.jp/gonsan/frame.html

大五郎2000

ッキーでい〜けすかねぇや、とエドラー（江戸＋ER）ばりに吹いてみる我ですが。

64　おいおい、そうとも限らんぞ君。「2000」なる数字をつけることで、一目で「これは今年出た最新型ゲームゆえ、今一番ナウいゆえ、1000年に一度のスペシャルエディションゆえ皆さんコインいっこいれるように」との集客効果をこれでもかと言わんばかりに発揮しておるではないか。

番街　ナールM。言われてみればたたたた確かに。

64　変にこ洒落たタイトルを付けるより、問答無用でタイトルに「2000」と銘打てば、否が応にも「ああ、続編かつ最新型なのか」と認識せざるを得ないといえよう。イケティール例を挙げると「小僧隊ガッチョ2000」とか「脱獄2000」や「ダンプ松本2000」などがあるだろう。

番街　ムハァ〜。どこからどう見ても筋の通った最新作にしか見えねぇぇぇ〜。

ならば『子連れ狼2000』や『目撃2000』『三輪サンちゃん2000』なども可能性として残されているという訳ですか!?（なんでやねん！　↑つっこみ・マッスル北裏）

64　逆に「2000」を付けると破綻してしまうゲームタイトルも存在する、ということも押さえておいたほうがいいだろう。

『平安京エイリアン2000』とか言うと、「平安時代は2000年なのかはっきりしろコラあぁん!?」ということになるであろうことは必然。

また、『未来忍者2000』なるタイトルだと、「それ、全然未来ちがーう（虚ろな瞳かつ抑揚の無い声で）」という余計な心労をかけるであろうな。

番街　やもしれませぬな。あと、『クレイジーコップ2000』などが出た暁なぞは、今の世相を鑑みると、チト洒落になってない気もします。

64　お、現代社会が抱く危機管理態勢を風刺しティールといった感じか。

番街　2000年ッスよプヒ。

未来世紀大真逆

64　西暦表記ゲームで一番遠い未来はロボトロン2084になるかいのう。

番街　表には入ってないんですが、デコの『ダーウィン4078』の4078が西暦を示しているとしたら、ダントツで未来になるんですがね。

64　4078年と言うと、いくらなんでもやりすぎ感が漂うな。そこまで行くと、想像できる未来像の範疇をはるかに超えているというかな。

番街　ええ。遠過ぎてどうもピンときませんね。

64　イメージとして、2000年代以降は想像しにくいというのがないかね君。

今現在の技術や創作物から導き出される未来像が有効なのは2000年代で、それ以降は何がどうなるのが皆目見当もつかんからな。

番街　そもそも、人類が存続しているかどうかも怪しいですからね。

64　ゲームタイトル西暦表記も21世紀後半で止まっていることが多いことから考えても、人の遺伝情報の中にある滅びの因子が、ゲームを通じて「アンタら、この辺で滅びる」と示唆しておるのではないだろうか、などとちょいとMMR入った予測を立ててみるがどうだろうか。

番街　は、はわわわわ〜！

もうその時代には自分がおっ死んでるとしても、人類滅亡とか聞くとこーりゃ穏やかじゃねぇぇ〜って気がしますよショウミの話。

64　フェフェフェ、ケソは心配性よの。これはあくまで例え話であるからして心配ご無用みねうちでござる、といったところか。

きっと、4078年にはKOF4078がこれ以上無いほど確実に発売されているはずっぺれ〜。

番街　それじゃあ、KOFが続く限り、人類は安泰ってワケですネ。

いやあ、これからもアルゼ並びにSNKには頑張ってもらわないと！

64　でも、いきなり来年のKOFはパチスロになってたりしてな。

番街　ひ、ひぃぃぃぃぃぃ！

未来派ゲーセン
ミゲーの塊 〜掘り進みゲセ史（伍）〜

いやなんかもう5回目なんだねぇ、と縁側で悲嘆に暮れるのも今月限りカナ。でも今月も残りわずかだけどネ。キミが発売日に買っていたらのハナシだけどネ。でもこのキャラクターってかな〜り疲れるからそろそろ変えようかな、とか思っちゃったりしてマス。じゃ、い〜きま〜すよ〜。

●渋谷で爆！（タイトー）

路上ライブシミュレーションゲーム。トラックに積んだ移動可能なステージ型筐体を使って路上ライブを楽しむ。警察には当然無許可で、ライブに失敗するとトラックを没収されてしまう。1プレイ一千万円（トラック代＋ステージ型筐体）

（愛知県　まともな店舗の出現を願う神の国の国民（怒）君）

ちょっとアチィけどややッ古なので結果は例年どおりの過ごしやすい陽気になるでしょう、ってとこダネ〜　ちゅ〜かキミペンネーム長いって。

●スペースボンバーリベンジ（彩京？）

ウンモ星人が送り込んだウィルスが北朝鮮とロシアの中枢コンピュータに感染。核ミサイルの発射を防ぐために大統領は未完成の小型化装置でミクロ化、コンピュータ内でウィルスを一匹ずつ潰していく

新感覚シューティングゲ〜

（岡山県　佐伯　君）

☆どう〜も字に見覚えがあると思ったら、寒キャプ選手権で27個くらい送りつけてきた彼ではないですか。今回もそれなりに良いストーリーを15個も送ってきやがったネ。エラー・ちょっとパイオアタックっぽい感じカナ。

●プロギアのあうし！（けーぶ）

プロギアに飛んだ発声師、金丸鬼六郎の喝入れ行脚を描いた大珍道中絵巻。和風。

（佐賀県　ピーターマフラー）

☆よくわからないけど怪傑ヤンチャ丸5ボスの説教和尚を想起しちゃったヨォ。そんな感じであってるかなん？

はい、ここまで〜！　終わりっしゅピーローでやんス。ドーモーモ。近頃めっきり投稿が冷え込んできたので梅雨っぽいの頼むぜ〜　Hey！

（昔、セガ『スターウォーズ レーサーアーケード』の取材から編集部に帰ったときに）

SHO様「ねえブチブチ、スターウォーズもうやった？　イケテルよ」

ケソ「え？　出てんの？」

SHO様「あ、そっか」

ジ☆ダップセの 滅殺 新作メッタ斬り!!

第7回 ギルティギア ゼクス (Sammy)

うっすぱら〜。成り行きに任せて期待の新作にムチ打つことで、俺ら的に優越感と満足感を得つつ、あわよくばアメを舐めようという当コーナー、第7回の標的としてロックオンされたのは、サミーが放つ期待の2D対戦格闘『ギルティギアゼクス』。さあてバッサリいきまっせ〜。

『ギルティ〜』はもともとPS版がオリジナルなわけだが、アーケード版で出すにあたり、タイトルに「X」が付加されている。まずオツなのが、これを「ゼクス」と読ませるということだろう。これにより、スパⅡXやスパルタンXなどとは一線を画す雰囲気を醸し出すことに成功している。

Xには「数個の10」、「未成年者お断り」といった意味があるものの、ギルゼクは10作目でもなければ18禁ゲーでもない。これすなわち怪人Xや物体X的に、「未知なるもの」と解釈するのがよろしかろう。

そして、何と言っても特筆すべきは「ロマンキャンセル」なるシステム名であろう。「ダストアタック」も冷静に考えるとなかなかのネーミングだ。

ともあれ、ナオミを使った美麗な映像とクリアなエフェクトには、思わず片方の唇をつりあげながら、顎に手を当ててうなづいてしまうほどの本作品、

ジャンプキャンセルをかけると、マジ跳びやすいっす！

VGMの新譜リリース情報はここでチェック！！

DIGITAL DISC ARCHIVE
デジタル・ディスク・アーカイヴ

声優さんやタレントさんの作品が多い、今回のデジタルディスクのコーナー。このまま、どんどんとジャンルを拡張して、しまいにはポップスやロック系も吸収していくことになるのだろうか？ それもまたいいな……なんて。

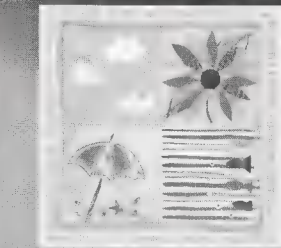
『ADVENTURE/SMILE AGAIN』／野田順子
コナミミュージック/KMDA-5

2000年8月3日発売　¥1,050（税込）

①ADVENTURE②SMILE AGAIN ③DVENTURE (karaoke) ④SMILE AGAIN (karaoke)　全4曲

ときメモ2新作発売に先駆けて

『ときめきメモリアル2 Substories ～Dancing Summer Vacation～』で陽ノ下光役を演じている野田順子が歌う、8月発売予定のゲームのイメージソング&EDテーマを収録したシングルなのだ。

『MARINE』／丹下桜
コナミミュージック/KMCS-9

2000年8月3日発売　¥3,059（税込）

①MARMAID②I FEEL THE WIND③Brand-new everyday④コズミックラプソディ⑤マリン⑥My Wish⑦ふたりの夏⑧tick away the landscapa⑨じぶんにできる何かで⑩inner space trip⑪Tlephone⑫女神達の夜明けーalice mixー⑬Little Wing⑭少女時代⑮メトロポリス　全15曲

ベストアルバム第2弾、早くもリリース

3月にリリースされたファーストベストアルバムの記憶も新しい、丹下桜のセカンドベスト。独特の少し甘えたような歌声で彩られた、夏から秋へを感じさせる曲を集めた構成になっている。

HORIZON／浅倉めぐみ 52P写真集付
コナミミュージック/KMCS-10

発売中　¥3,059（税込）

①抱かれて Boogie Woogie Woo ②46・JI・CHU③free & easy④もっと泣かせて⑤46・JI・CHU (all night mix)　全5曲

52Pの写真集+CD、型破りなKMEの新シリーズ

元ミニスカポリス・「ジーパラドットコム」のCMなどで活躍中の彼女。作詞には『ガンダムW』の作詞を手掛けた松本花奈、作曲に小柳ゆきの『あなたのキスを…』でお馴染みの中崎英也が参加している。

モンスターファーム2 オリジナルサウンドトラック
WAKE UP/KWCD-1005

発売中　¥2,940（税込）

①オープニング～冒険（アレンジバージョン）②幻のタイトル（未使用曲）③IMa④モンスター誕生⑤パーク⑥ファーム・春⑦ファーム・夏⑧ファーム・秋⑨ファーム・冬⑩トレーニング⑪休養⑫修行⑬お誕生日⑭遊び説明⑮遊び⑯入院・逃亡⑰死亡⑱レクイエム⑲冒険⑳バトル情報　他、全43曲

初回特典がオイシイ！

様々なCDからモンスターを誕生させて戦う育成ゲームのサントラらしく、初回特典に付くシングルCDからは、レアモンスター「キソリー」が誕生する。もちろんゲーム音楽も楽しめるぞ。

THE KING OF FIGHTERS 2000 サウンドトラック
SCITRON DISCS/SCDC-00035

2000年8月23日発売　¥2,940（税込）

①00(タイトル)②BE・TA Force(HOW TO PLAY ～ プレイヤーセレクト)③KD-0084(主人公チーム)④LV-4(勝利デモ <TEAM PLAY>)⑤INNER SHADE(紅丸チーム)⑥TERRY115(餓狼伝説チーム)⑦Beauty & The Beast(龍虎の拳チーム)⑧The Trooper(怒チーム)⑨CAT TAIL(中間デモ)⑩Will(サイコソルジャーチーム)　他、全31曲+VOICE & SE

豪華2枚組の大ボリューム

今世紀最後を飾るKOFシリーズの全オリジナルBGMと、SE・ボイスを収録したサウンドトラック。2枚目には10バージョンものスタッフロールBGMが収められている。特殊仕様のケースにも注目。

あなたに とどけ！ in 夏／麻績村まゆ子
SCITRON DISCS/SCDC-00031

発売中　¥2,100（税込）

①おみまゆと世界一周～京都編②オープニング③おみまゆと世界一周～中国編④フリートーク⑤おみまゆと世界一周～フランス編⑥フツオタ&フツメルコーナー⑦おみまゆと世界一周～南極編⑧旅先でEメール⑨おみまゆと世界一周～月編⑩エンディング⑪おみまゆと世界一周～帰国編⑫ポエム　全12曲

おみまゆと一緒に世界旅行しちゃおう

おしゃべりCD、夏編。今回は「旅」をテーマに、おみまゆと一緒に世界各国、中国・南極から、果ては月まで行ってしまえるのだ。毎回好評の彼女自作の小説やポエムを掲載したブックレットもあり。

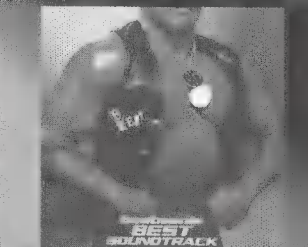
BATTLE GEAR -THE DISCOVERY OF ROADS-
ZUNTATA RECORDS/ZTTL-0054

2000年8月23日発売　¥2,600（税込）

Battle Gear
①And,I was keeping for...- AtractDemo -②New Extreme Power - Select -③Axel Minds
Battle Gear 2
⑫To become wild - Battle Gear 2 theme -⑬Straight gate - select -⑭Feel tense　他、全27曲

ZUNTATAのURI&Haggyによるバトルサウンド

最新作、バトルギア2がゲームセンターに登場したばかりであるにもかかわらず、1、2両タイトルの音楽を収録したサントラが早くもリリース。元クリスタルキングの田中昌之のテーマソングも熱い！

beatmania BEST SOUNDTRACK
コナミミュージック/KMCA-66～67

2000年8月23日発売　¥3,200（税込）

disk-2
①59②super highway③LUV TO ME (disco mix)④20, november (single mix)⑤Prince on a star⑥GRADIUSIC CYBER⑦I Was The One⑧THE EARTH LIGHT⑨Miracle Moon ～L.E.D.LIGHT STYLE MIX～⑩Dr.LOVE　他、全77曲

PS用「beatmania BEST HITS」のサントラ&……

以前に、本誌でも収録曲の投票告知を紹介したビーマニベストが、ついにリリースされる。ユーザーの投票によって選ばれた曲は、DISC2に収録。キミの好きな曲は入っているかな？

コナミの写真集付きCDシリーズは、上で紹介している他にも、桑島法子、坂本三佳、村山由香が同日に発売される。とにかく52Pという大ボリュームの写真集が付くというのが凄い。作詞・作曲にも、それぞれなにげにビッグなスタッフが参加していたりするので、そのあたりも注目だ。

8月リリース予定の先取り情報

コヤス001／子安武人 feat. TONBRELLA

SCITRON DISCS
SCDC-00038
2000.8.23/¥1,890（税込）

"子安武人情報＆マル秘トーク"が満載。恐るべし！！ コヤス・タケヒト！

子安武人情報を中心に、毎回、友人ゲストを招いてのトーク、TONBRELLAの歌など、どこを聴いても子安武人CD。そして、今回のテーマはズバリ『恋』！ 友人の関智一をゲストに迎えて、今まで明かされなかった子安の過去など、たっぷり子安に浸って頂ける1枚です。初回特典にB2ポスターも付きますのでお楽しみに。（サイトロン 担当ディレクター）

悠久組曲～All Star Project～サウンドトラック

SCITRON DISCS
/SCDC-00034
2000.8.23/¥2,940（税込）

前日発売なのね

悠久シリーズに登場した歴代キャラクターが総出演。仮想世界に用意された学園内で活躍する、最新作『悠久組曲』のサウンドトラックが、ゲームの発売よりちょっぴり早くリリースされる。ゲームに使用されたBGMをはじめ、オープニングソング、エンディングソングも、もちろんフルコーラスで収録されている。マル秘の企画もあるらしいぞ!?

●7月～8月 CD発売日●

発売日	タイトル	レーベル	CD番号	価格	特典
2000.7.19	-DRAMA SERIES- リトルプリンセス マール王国の人形姫2 ドラマCD	SCITRON DISCS	SCDC-00030	¥2,940（税込）	
2000.7.19	悠久幻想曲3 Perpetual Blue マキシシングルコレクションVol.5 フローネ・トリーティア	SCITRON DISCS	SCDC-00027	¥1,890（税込）	
2000.7.19	悠久幻想曲3 Perpetual Blue マキシシングルコレクションVol.6 ルーティ・ワイエス	SCITRON DISCS	SCDC-00028	¥1,890（税込）	
2000.7.19	Pia♡キャロットへようこそ!! 2DX ヒロインコレクション3 日野森美奈	SCITRON DISCS	SCDC-00032	¥1,890（税込）	
2000.7.19	-VOICE ACT SERIES- あなたにとどけ! in 夏／麻績村まゆ子	SCITRON DISCS	SCDC-00031	¥2,100（税込）	
2000.7.19	NEO·GEO DJ Station in ゲムドラナイト/ SNK新世界楽曲雑技団	SCITRON DISCS	SCDC-00029	¥2,940（税込）	12ページカラーブックレット
2000.7.21	エアロダンシングF オリジナルサウンドトラック	WAKE UP	KWCD-2003	¥2,625（税込）	オリジナルステッカー
2000.7.21	砂のエンブレイス オリジナルサウンドトラック	WAKE UP	KWCD-2005	¥2,940（税込）	オリジナルステッカー
2000.7.26	realize／桑島法子	コナミミュージック	KMCA-63	¥3,059（税込）	52P写真集付
2000.7.26	HORIZON／浅倉めぐみ	コナミミュージック	KMCS-10	¥3,059（税込）	52P写真集付
2000.7.26	PROCESS／坂本三佳	コナミミュージック	KMCS-11	¥3,059（税込）	52P写真集付
2000.7.26	GIRL／村山由香	コナミミュージック	KMCS-12	¥3,059（税込）	52P写真集付
2000.7.26	ETERNAL／八木沼真由子	コナミミュージック	KMCS-13	¥3,059（税込）	52P写真集付
2000.7.26	マリオネットカンパニー2 オリジナルサウンドトラック ぷらす	コナミミュージック	KMCA-64	¥3,059（税込）	KIZUNAカード付
2000.7.27	モンスターファーム2 オリジナルサウンドトラック	WAKE UP	KWCD-1005	¥2,940（税込）	初回特典メドレーシングルCD
2000.8.3	ADVENTURE/SMILE AGAIN／野田順子	コナミミュージック	KMDA-5	¥1,050（税込）	
2000.8.3	MARINE／丹下桜	コナミミュージック	KMCS-9	¥3,059（税込）	
2000.8.23	beatmania BEST SOUNDTRACK	コナミミュージック	KMCA-66～67	¥3,200（税込）	2枚組
2000.8.23	BATTLE GEAR THE DISCOVERY OF ROADS	ZUNTATA RECORDS	ZTTL-0064	¥2,800（税込）	
2000.8.23	悠久組曲～All Star Project～サウンドトラック	SCITRON DISCS	SCDC-00034	¥2,940（税込）	
2000.8.23	悠久幻想曲3 Perpetual Blue マキシシングルコレクションVol.7 メルフィ・ナーブ	SCITRON DISCS	SCDC-00036	¥1,890（税込）	
2000.8.23	悠久幻想曲3 Perpetual Blue マキシシングルコレクションVol.8 更紗	SCITRON DISCS	SCDC-00037	¥1,890（税込）	
2000.8.23	THE KING OF FIGHTERS 2000サウンドトラック	SCITRON DISCS	SCDC-00035	¥2,940（税込）	特殊パッケージ仕様
2000.8.23	コヤス001／子安武人 feat. TONBRELLA	SCITRON DISCS	SCDC-00038	¥1,890（税込）	

ゲー事典 追加情報：『富江』のヒットも記憶に新しい、伊藤潤二の作品『押切』が劇場公開されるのだが、なんと、この作品中に流れる曲を、レイストームのVGMでお馴染みZUNTATAのTAMAYOが担当、そのサントラも8月23日に発売されるらしいぞ。いったい、どんな曲になっているか、興味あるよね？ 詳しくはZUNTATA COLLEGEを見よう。

自分の仕事に対する思いというのは、それぞれにあるものです。今回は、このコーナー初登場のkaru.先生に、謎の職業『サラコン』について説明してもらいましょう。

Instructor
karu.

ポップでチャーミングな曲を書かせたらZUNTATA No.1の器用なコンポーザー。ちょっと前は、Junkie As MachineとLIVEに出ていたとかいないとか……。

第6回　「超地味な職業」

キミは『サラコン』を知っているか?!

　えーみなさんこんにちわ。お前は誰だって？ でへへ。ZUNTATAのkaru.と申します。私のことをご存じの方もそうでない方も、今回から数回に渡ってワタクシのくだらないお話につき合って頂いちゃいますので覚悟して下さいね♪

　いきなりですが、みなさんは『サラコン』な～んて言葉があるの知ってますぅ？　誰が作ったか知らないけれど、なんてこた～ない、サラリーマンコンポーザーの略であり、つまりは『作曲する会社員!!』なんですねぇ。『サラコン』……うふふ。何だか可愛いでしょ？　私はこの職業が結構スキだったりします。オンガクのプロなのにプロじゃないような中途半端さ。作曲屋さんなのにキッチリ9時に出社するあたりの摩訶不思議さ。そういう滅多にないポジションの希少性が気に入っているのかもしれません。

　ただ、合コン（まだ行ってるのか？）や、美容院などで初対面の人に職業を尋ねられた時はちょっと恥ずかしい思いをします。小さな声で自分が『サラコン』であることを告げると、それがゲームに精通した人であればあるほど「えっホントに？　スゴイじゃん！　どんなゲームを担当したか言ってみて!!」とそれは大仰なリアクションで興味を示してくれるのですが、「言っても分からないから……」と答えても「そんなことないって！　ひとつでいいから言ってみて!!」とハイエナのように食い下がってくるので、恐る恐る「パズルボブルとか……」と答えると「え？　何それ？……」。ほ～ら、やっぱり！　会話が終わっちゃうじゃないの～。だから言いたくなかったのに～!!　(=´(∞)`=)BU=!!

　え－コホン。いいですか？　みなさん。ここは試験に出るのでよぉ～く覚えておいてくださいね。すべての『サラコン』が歴史に残るような立派な仕事ばかりしていると思ったら大間違い。『サラコン』というのは『3K』のお仲間に入れてもらいたいほど超地味な職業であり、みなさんが思っているほど（思ってない?）カッコイイ職業ではないのです。作曲以外の作業が全体の6～7割はあるし、世の中の誰も知らない小さなお仕事だって山のようにある。そして、そういうお仕事だって大切な『オンガク制作』であり『ゲーム制作』の一環であることに違いないのです。今日だってホラ、こうして原稿書きしてるわけでしょ？　お休みだってあんまりとれないし、残業は国家予算レベル（うそ）。それでもこの業界に長年居続けているのは、なんでなのかな？　その理由が知りたかったら、また次回このページでお会いしましょう。
それでは……(＿)ノ~

P.S.　パズルボブルを知ってる人、手をあげて～!!

ZUNTATA同好会

ZUNTATAのメンバーは、普段どんなことをしているのか？　ちょっと覗いてみました。

スキーの出来ない季節はいつも『ペットショップ巡り』と『動物園巡り』をしています。先日訪れた横浜市内の某動物園。入園料はタダなのにゾウもキリンもライオンもトラもいて大満足でした。お給料日前（さすがサラコン♪）や、作曲で煮詰まっている時には、自然や動物に触れれるため郊外にお出かけするのが一番!!　今日も天気がいいからアニマル日和ですね～。どこかの高原にでも行って『牛のいる風景』でも見たいなあっと。

ZUNTATA COLLEGE 課外授業

ZUNTATAが映画・TVドラマの音楽を担当！

「うずまき」、「富江」などの作品で大人気の怪奇漫画家・伊藤潤二の原作「押切トオル」シリーズが世界初のHDシネマで撮影され、8月下旬に劇場公開される。また、伊藤潤二の選りすぐりの恐怖漫画2編「長い夢」「顔泥棒」も7月からテレビ朝日で深夜放映が開始。
　これらの作品の音楽をZUNTATAが担当しています！
　今作品では、ZUNTATAからTAMAYO、Mu-NAKANISHI、URI、SAYOKOの4人が参加して楽曲を制作。3作品とも伊藤潤二の世界観とZUNTATAの音楽が見事に融合し、より一層の"恐怖"を演出!!

■劇場公開：新宿ジョイシネマ（レイトショー公開）　8/19（予定）～
心斎橋シネマドゥ（レイトショー公開）　8/12～8/25
BOX東中野　8/26、9/2
TV放映：伊藤潤二恐怖コレクション
テレビ朝日　7月7日～9月29日　毎週金曜日深夜2:09～2:39
「顔泥棒」：全3話　（8/4,11,18）
「押切」：全4話　（9/1,8,15,29）

音楽で味わう恐怖
伊藤潤二恐怖コレクション
押切 オリジナルサウンドトラック
8月23日発売　¥2,600（税込）　TTRS-2001

TAITORUS RECORDSより、『押切』のサントラも緊急発売！　聴覚から迫る恐怖がここに。

作品、劇場公開等の詳細はこちら!!　http://www.omega-micott.co.jp

ZUNTATA COLLEGE 購買部

BATTLE GEAR - THE DISCOVERY OF ROADS -

ZUNTATA
ネオ・ドラマティック・ロック、ここに生誕

8.23発売
■ZTTL-0054
■¥2,600（税込）
■発売元（株）タイトー
■販売元（株）SME

　全国の走り屋達をゲームパークに釘付けにした、本格派レーシングゲーム「バトルギア」、そしてシリーズ最新作「バトルギア2」のサウンドトラックがついに登場。
　創作集団"ZUNTATA"のメンバー、URI（代表作：電車でGO!3）、Haggy（代表作：サイキックフォースシリーズ）によるソリッドなギターサウンドと繊細なメロディーラインが融合したサウンドは、まさにネオ・ドラマティック・ロック。聴く者を未体験のレーシング・ゾーンへと誘う。
　「仮面ライダークウガ」の主題歌で大人気のシンガー、田中昌之（元クリスタルキング）が熱く歌い上げるバトルギア2のテーマソングもゲームバージョンとロングバージョンの2タイプ収録！

ZUNTATA RECORDS ドライブゲーム
ZTTL-0006 ランディングギア / サイド バイ サイド
ZTTL-0018 電車でGO! / サイド バイ サイド 2

募集＝ZUNTATA COLLEGEでは、ゲームミュージックのあれが知りたいといった素朴な疑問や、意見、感想など、読者からのお手紙を大募集しています。ZUNTATAのあの人を講師にして欲しいなんていう要望や、あの音楽について訊きたいなんていうリクエスト、ファンレターも大歓迎。どんどん、「ZUNTATA COLLEGE」係まで送ってください。

キンファイの夏・日本の夏

今回は、「GRAPHIC ARTS」は一回お休み。ついに発売された「K.O.F.2000」のストーリーを一挙公開。ネスツの陰謀は、更なる闇を生んでいるようだ。

K.O.F. 2000 STORIES

ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000 ストーリー設定集

HEROES TEAM 主人公チーム

ヴァネッサ
K'
ラモン
マキシマ

「セッティングは済んだ？」
　バックミラーの中の女は、口紅を塗り直しながら運転手に尋ねた。
「招待状の手配は一週間前に。集合の手配は先ほど完了しました。あと五分もすれば会場です。ご準備を」
　支度を終えた女は、車窓から見えるホールを眺めた。

　そのホール内、'格闘イベントで熱気溢れる超満員の会場'という最悪のシチュエーションの中、K'達はいた。
「嫌がらせか?」
「チームメイトとの面通しだよ」
　怪訝な表情を浮かべるK'の前にマキシマは封筒を差し出した。
「招待状……ＫＯＦ？　どういうことだ？」
「今回は招待選手で固めたスペシャルチームでの参加だそうだ。決勝トーナメントがサウスタウンでも行なわれるらしい」
「サウスタウン……ここか?」
「すぐ近くだ。そのあたりで、ネスツ達が何かした形跡がある。疑わしきは当たってみるってわけさ。……おっ、お出ましだぜ」
　歓声の中マスクを被って試合に出てきた男は、試合が始まった瞬間マスクを脱ぎ捨て、まさに『秒殺』で相手をしとめた。大歓声がリングに立つ眼帯の男へと注がれる。無関心のK'の横で感嘆の声を上げ、マキシマはリングの眼帯男をサーモでとらえる。軒並み高い数値を示す眼帯男にさらに探りを入れようとした瞬間、モニターに警告信号が映った。
「!」
　マキシマの表情に緊張が走る。K'の隣、あいていたはずの席に女が頬杖を着いて座っていた。
「ハイ」
「あんたは？」
「パートナーよ」
「男じゃなかったのか？」
「昨日はマネージャーに連絡を取らせたの。びっくりした？」
「いや。マキシマだ」
　すべてを看過した風にマキシマが手を差し出し女もそれに応じる。
「ヴァネッサよ」
「もう一人……ラモンとか言う奴はいつ来る？」
「もう来てるわ」
　マキシマが目をやると、眼帯男のマイクパフォーマンスが始まっていた。
「今日の勝利は、会場にいるあんたに捧げるぜッ!!!」
　眼帯男が遠くヴァネッサを指さし、彼女もまた手を振って返す。
「あいつか？」
「ダメかな?　私はいい線いってると思うけど?」
　そのやりとりも終わらないうちにK'が席を立った。
「帰るの？」
「用事がある。マキシマ、先に出る」
　通り過ぎようと肩が並ぶ。ヴァネッサがささやいた。
「少しは愛想を覚えたら?　もっと格好よくなるわよ。坊や……」
「うるせえ」
　K'はその一言だけを吐き捨てて立ち去っていった。続いてマキシマも席を立つ。
「悪いな。うちの相棒は指図されんのが嫌いでね」
「気にしないで。あれくらいでなきゃ面白くないわ。うまくやっていけるんじゃないかしら、私たち？」
「だといいんだがね」
　相棒とは逆に、マキシマは笑顔で会場をあとにした。そして、ヴァネッサは腰から携帯電話を取り出す。
「今出たわ。追いかけてちょうだい」

　それは地下の闇の中にあった。無数のコードの束をたどった先に、少なくともK'には理解できない巨大なオブジェが、低い駆動音を立て続けている。遅れて到着したマキシマが本体に近付き、指先のピンジャックを介してデータを探ろうとする。
「少しはわかったのか、こいつの中身が？」
「今やってる。……チッ、同じだ。何かを転送する装置……ってとこまでだな、わかるのは」
「奴らのか？」
「間違いない。ネスツ製だ。パーツのどれにも見覚えがある。ＫＯＦ開催地のそばにこんな物がゴロゴロしてるなんてな……。絶対何かあるぜ」
　マキシマのセンサーが発する警戒音と、閃光が瞬いたのはほぼ同時だった。K'の目の前を銃弾がかすめていく。センサーが引き続き■の数を数え始めた。無数の赤いポインターが二人を照らす……。

　車に戻ったヴァネッサは、シートに設けられたモニターを眺めていた。つい先程までK'を映していたモニターは、今は砂嵐だ。
「感づかれているかもしれません。会場出口からまっすぐこの車に。あとは後部を持ち上げられてどうにも……」
「いいわ、このままいきましょう」
「よろしいのですか？」
　答えようとしたヴァネッサの声を大きな爆発音が遮った。
「何……!?」
　近くで起こった爆発ではなかった。だが、車から見えるマンホールから出る煙が、爆発の威力を物語っていた。
「やってくれるわね、あの子たち」

「一発取っといて正解だったぜ」
　展開した腕を戻しながら、マキシマがつぶやいた。
「弾はもうないのか？」
　背を向けたまま、K'がたずねた。
「ベイパー用なら二、三発残ってる。どうする？」
「全部くれ。こいつがまだ残っている」
　K'の視線の向こう、爆発をしのいだオブジェが残っている。
「丁寧にな……っておまえ何を!?」
　ＫＯＦの招待状を燃やしながら、K'は横目でマキシマを見た。
「直接殴るわけにもいかないだろう?」
「そりゃそうだが、それがなきゃ……」
「出られないのか？あの女がいれば大丈夫だろう」
「……それもそうだな」
　カートリッジがオブジェの内部に仕込まれ、燃える招待状が投げ込まれた。

　再び爆発音を聞くまでにはそれ程かからなかった。今度はごく小さい物だったが、充分耳に届く音だった。
「お楽しみは、これからみたいね」
　ヴァネッサはK'達がいるであろう場所の方向を、ただじっと見ていた。

FATAL FURY TEAM

餓狼伝説チーム

アンディ・ボガード
ジョー・ヒガシ
ブルー・マリー
テリー・ボガード

人の存在がまったく感じられない物言わぬ石碑が立ち並ぶ空間に、一人の男が足を踏み入れた。
「ここに来るのも一年ぶりか」
毎年この時期、アンディは父親の墓参りに来ている。しかし、今年はいつもと違い、隣に兄の姿はない。兄テリーは1年もの間、まったく消息不明なのだ。
「久しぶりだね、父さん。だけど今年は、兄さんが……」
言おうとして、言葉が止まる。父の墓がたった今磨かれたかのように光沢を放ち、その下には花が一輪だけ、そえられていたのだ。
「……これは……」

「またか……」
何度目だろう……。部屋に戻ると、ひどいありさまだ。こんな事がしばらく続いている。
ある日、突然マリーが受け取った一通のメール。それは、かなり詳細な『ザ・キング・オブ・ファイターズ』の内部調査依頼だった。早速、マリーはクライアントの調査に乗り出すことにした。怪しいとは思ったが、KOFを追っていけば、ある人物に当たるかもしれない、と思ったのだ。マリーが今探しているあの人に……。
しかしその後、常時誰かに監視されているということが明らかになってきた。ここ最近のエスカレートぶりを見ていると、おそらくは警告行為に出てきたという所だろう。
「そういうことなら、私も徹底的にやらせてもらうわよ」
マリーはいつものようにバイクにまたがり、エンジンをかけた。

その頃、ジョーとアンディは、この街にテリーがいる可能性について話していた。
「マリーにこの事を知らせとかないと。ジョーは引き続き兄さんを捜して……何だ?!」
『ドガァーン！！』
……アンディの言葉を遮る突然の爆発音。
驚くアンディをよそにジョーが立ち上がる。
「……俺を、俺を呼ぶ声が聞こえる!」

一年前、俺を見つめていた殺意を帯びた視線。そして今、その視線の主である男の後を俺は追っている。しかし、人の波にまぎれ、ついに視界からその男の姿が消えた。
「……どこまで知ってる?　テリー・ボガード!」
その声は、背後から突然聞こえてきた。
『……!』
何が起こったのかわからなかった。かろうじてその男を視界に入れつつ、俺は立ちつくす。
「マリー・ライアンともども、おとなしくしていればいいものを……」
マリー?　緊張状態にありながらも、その名が頭に響いてきた。
と、その時、
『ドガァーン！！』
さほど離れていない場所から、大きな爆発音が響いてきた。その時、張り詰めた空気の中にわずかなほころびが出来たのを、俺は見逃さなかった。

「かなり本気、みたいね」
バイクのブレーキに細工がしてあるとは思わなかった。私を取り囲むように出来た人込みから、誰か二人組が出てくる。
「ジョー、それにアンディまで!」
よりによって、こんな時に会うなんて、何てタイミングの悪い……。
「フッ、やはり俺を呼ぶ声に間違いはなかったようだな」
「……嘘を付け、嘘を。それにしても、ちょうど連絡しようと思ってた所だったんだよ。それがまさか、こんなことになってたとはね……」
「まあ、ね……そ、それより、私に連絡って、何?　もしかしてテリーについて何かわかったとか?」
「そうそう、そうなんだよ!　兄さんがこの街にいるかもしれないんだ!」
「うそ？！」
『ドサッ』
その時、私たちの背後で何かが倒れた音がした。同時に周りからざわめく声も聞こえてくる。振り返ると、そこには、意識を失い倒れている男の姿、そして懐かしい影があった。
「よお、ひさしぶりだな」
「テ、テリー……!」

テリーの話からすると、その男は私のバイクに細工をした張本人に間違いないようだ。
「兄さん、今まで一体どうしてたのさ?!」
「ああ、すまなかったな……。それよりマリー、こいつは一体どうなってるんだ?」
そう言いながら、テリーが帽子を深く被り直す。
「……何でもない、といっても説得力ないでしょうね」
マリーは、今抱えていることについて、すべて三人に話した。
「オッケイ、わかった！　じゃ、今年は俺達四人で出場だ！」
「ちょ、ちょっとテリー、そんな簡単に?!　依頼をこなしても、ただで済む保証なんてないんだから。それに、これは私の仕事なの。同情とか感じてってことなら、助けは要らないわよ」
「同情なんかで命賭けるか!　そんな簡単なものじゃないんだよ……そんな……」
「そんな……?」
「……それだけだ……」
その先にも何か言葉があるような、そんな気がした……。
ジョーはお構いなしに続ける。
「まあ、大会に出ないことにはしょうがないだろ？参加は一人じゃできないんだぜ?」
「た、確かに……でも、それでホントにいいの?　後戻りは出来なくなるわよ?」
「当ったり前じゃねぇか!　だがな、出場するからにはもちろん優勝狙うからなぁ、足引っ張るんじゃねぇぜ!」
「まかせて。私が入れば戦力アップは間違いないわよー……って、そうなると、アンディ……」
「何だい？あっ……舞が……」
沈黙が流れる。やがて、帽子を深く被ったテリーがアンディの肩に手を置き、黙って首を振る。
「に、兄さん…」
「しょうがねぇなぁ。舞ちゃんには俺がちゃんと説明しといてやるから、心配すんなって。」
「……いやジョー、お前はいい。余計こじれそうだ……」
「ごめんねぇ、アンディ」
「ああ、どうしよう……」

PSYCHOSOLDIER TEAM

サイコソルジャーチーム

鎮 元斎
椎 拳崇
麻宮 アテナ
包

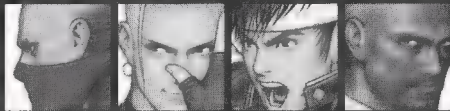
――中国。鎮の家の一室に伏している少年。その横に薫がついて少年を看病している。前大会終了から包は数ヶ月間、原因不明の高熱を発しながら、ベッドで横たわっている。
“原因不明”……これは、あくまでも医者が言った言葉であるが、鎮には、原因が分かっていた。

数カ月前。
首を傾げて帰る医者をよそに、鎮は何か納得したような口振りで三人に話し始めた。
鎮「……確かに医者では、原因が解らんかもしれん」
アテナ「お師匠さま、何かわかったのですか？」
鎮「そうじゃなぁ、あくまでも憶測にしかすぎんが……」
鎮は、拳崇の力の減少が包が来たのと同時期に起こったこと、それは包が能力を開花させたのではなく、拳崇の力を吸収していたのではないかということ、そしてネスツ基地からの脱出に拳崇が潜在能力を解放してアテナを救出した時の膨大な力、その力がまだ幼い包にすべて流れ込んだため、今回の高熱が続いているのではないか、という推測を述べた。
拳崇「ってことは、今のオレ、ホンマに、ホンマに、スッカラカランかいな？」
鎮「残念じゃが、そういう可能性は高い。でも、ワシはびっくりしたぞい、お主にあんな潜在能力があったとはな……」
拳崇「ひどいなぁ、お師匠さんも………でも、今は、あんまうれしくないけどな………」
鎮「まぁ、一度とはいえ、一時的にでも力は戻ったんじゃ、少なくとも戻る可能性があることも確かじゃぞ。そう悲観的にならんとしばらく様子を見ようぞい、拳崇」
拳崇「そうやな………」
あきらめとも、納得ともつかない言葉の拳崇を、アテナが見つめている。

鎮も拳崇も出払い、アテナ、薫、包の三人となった部屋。目覚めない包を見守りながら、アテナが薫に話しかける。
アテナ「あ、そうそう、薫ちゃん。今年もKOFあるって、知ってる？」
薫「あ、はい。そうみたいですね」
アテナ「それで、私たち、KOFに出場することにしたの」
薫「じゃあ、四人目のメンバー見つかったんですか？」
アテナ「いいえ。どうも、包君を出すみたいなの」
薫「え？　だって、あれから数カ月間、目を覚ましてないんですよ」
アテナ「うん、そうなんだけど……御師匠さまが“熱も徐々に下がりつつあるようじゃし、大会までには、力も安定して目を覚ますんじゃないかのう”って」
薫「でも、そんな……無茶な事」
アテナ「私もそう思ったんだけど……」
薫「そう思うならどうして……」
困った表情でアテナが続ける。
アテナ「お師匠様がね、“少し荒療治になるが、安定したとて、今のままでは危険な状態には変わりない。飽和状態の力を解放するにはとっておきの機会になるじゃろうて”って言うの。御師匠さまなりに考えがあるみたいなのよ」
薫「そうですか……まあ、拳崇さんのこともありますしね」
しばらく間があったものの、薫の納得した答えを聞いて、アテナの表情が和らぐ。
薫「………大会までに、包君、目を覚ますといいですね……」
包の方に目を移し、じっと見続けている薫。
アテナ「ええ」
返事だけすると、アテナもまた薫と同じく、包に優しい目を向けた。

BENIMARU TEAM

紅丸チーム

麟
二階堂 紅丸
矢吹 真吾
セス

一人の男(セス)が中国行きの飛行機に乗り込む…チケットの座席を確認してファーストクラスに着く。
飛び立ってしばらくして、一人のスチュワーデスが、セスにビデオを渡した。犬のチンチラの模様が刻み込まれているそのテープを再生すると、画面にモザイクをかけた一人の男が現れ「"ロン"という人間の隠密な捕獲」をセスに指令する。指令後、ビデオは画面がフェードアウトし、テープは煙を吐いて消滅した。

中国に着いたセスは、中国人に河北省への道を聞いて歩き回っていた。なんとか河北省までの道のりを聞き出すことには成功し、道を辿っていくと、人影はまったくなくなってしまった。
さらに進むと、大きな滝の[illegible]に久しぶりの人影が見えた。だが、かなりフラフラしている。セスが異変を感じ、気づかれぬように近寄ると、どうやら忍者らしかった。胸に浅い傷を負ったその忍者は、突然叫び声とともに胸から大量の血を噴出し、原型がないほどに崩れ落ちた。セスが駆け寄ってみるとその忍者は、まだ微かに生きて口をぱくぱくさせていた。
「…………ど・・毒……飛…ぞ・くが……ぶわあれぴ！」
それだけ言うとその忍者は血を噴出し息絶えた。
「飛賊! ……やはり……!!!」
その時、包帯を巻いた弁髪の男が現れた。
「……貴様も、我が飛賊の名を知った以上死んでもらう……」
そう言うと、いきなり攻撃を仕掛けてきた。
「ふっふっふ……噂通り手が早いな……いいだろう……挨拶代わりといこうか!」
しばらくの間、激しい攻防が繰り広げられた。
「ふっふっふ……それが飛賊の四天王の一人といわれた"麟"の毒手功か……!」
「………なぜだ……なぜ貴様……俺の名前を知っている……」
「ふふっ……戒律のことも知ってるぜ……"飛賊"の情報を知る者はすべて暗殺される……だから、今まで飛賊という名が世に漏れることもなかった。ピカイチの暗殺集団なんだよな。中でも、四天王はすこぶる強いらしいじゃないか。」
畳みかけてくるセスに麟は混乱した。
「……生かしておかぬ……」
セスの話を無視して麟は攻撃を仕掛けようとした。
「お前らの長である"龍（ろん）"は今、どこにいるのかね?!!!」
麟の攻撃の手が止まった。
「……なぜ…龍のことまで…!! …………貴様、一体何者だ……!!?」
「知りたいか？」
セスは、後に龍の情報を提供することを交換条件に、ある事を提案する。

数日後、廃墟になった球場……人影はなく、鉄のガラクタが辺り一面に散らばっている。紅丸は、怯える慎吾と共に、K'達の代わりとなる新メンバー二人を待っていた。
突然ガタンッと鉄屑が倒れる音、そして二人の影が鉄柱から現れた。
「よう、紅丸……久々だね……私をチームに呼んでくれて嬉しいよ。また、暴れてやろうじゃないか!」
セスが右手を出し、紅丸と堅い握手をした。セスの後方に麟が立っていた。
「奴が例の………?」
紅丸が麟には聞こえないようにセスに尋ねた。
「……あまり近づかないほうがいいぞ……前にも言ったが、草薙京を探し、ネスツを潰すには奴の力は必要だがね……」
「京の方は……？ 何か分かった事あるか……?」
「……やはりKOFに出場するんじゃないか、という情報しか得られなかったが……すべては出場すれば分かるだろう……」
「そうか……」
紅丸は、麟の方に眼をやった。すると、真吾がよせばいいのに無邪気に麟の方へ挨拶しに行っていた。
「あの～……俺、矢吹 真吾っていいます！！よろしくお願いしまっす!! どうして包帯してるんすか?」
真吾が麟の包帯に触れようとしたその時、麟の眼がくわっと光り、真吾に攻撃しようとした。
「やめとけよ…………」
その麟の攻撃する手を間一髪で紅丸が受け止めた。
「…………手を離せ………」
「俺は紅丸っていうんだ……俺のチームでもめごとを起こすなよ……わかったか?」
攻撃を止められたことに興奮状態になり、片方の腕から妖気を放ち紅丸を突き刺そうとする麟。一瞬ひやっとしたが、エレクトリッガーで麟を麻痺させ一時動けなくさせた。
「…………!!!……」
「……もう、変な気を起こすんじゃないぜ……」
「華麗だな紅丸…！」
セスは紅丸の瞬時の判断力の速さに感心した。
「だが……後コンマ何秒かエレクトリッガーが遅ければ、俺が死んでいた……俺の本気のエレクトリッガーを食らってまだ生きてるなんて…………恐ろしい奴を連れてきたなセス……」
だが事実上、麟は飛賊以外で初めての敗北を味わったことになる。麟は紅丸への闘争心に火が付いたと同時に技への魅力も感じていた。
「………くくっ…………面白い……」
不敵に麟が笑った。
今までになかった波瀾の巻き起こるKOFが今始まろうとしている。

……一方、麟に襲われそうになった真吾は、まだ一人、廃墟の球場で腰を抜かしていた。
「紅丸さ―――――――ん……助けてぇぇ……! ……怖いぃぃぃ……」

KOREA TEAM

韓国チーム

チョイ・ボンゲ
キム・カッファン
チャン・コーハン
ジョン・フーン

ジョンのもとへチョイが来てから数カ月、日本での生活もジョン流の更正も順調に進んでいた。そしてある日、チョイはジョンと出かけることになる。
チョイ「どこに行くんでヤンスか？」
ジョン「東京ですよ」
チョイ「東京？」
次の日、朝少し早くに出発し、東京に向かう２人。東京到着後、電車を乗り換え目的の駅を降りると、駅前にはちょっとした集団が待ちかまえていた。ただならぬ雰囲気に戸惑いつつ、チョイはジョンに尋ねた。
チョイ「あの～、ジョンのだんな……この集まりは何なんでヤンスか?」
ジョン「あぁ、これはアテナファンクラブホームページのオフ会です」
チョイ「………」

一方、韓国では、帰ってきたチャンを歓迎(?)するかのように、いつもの厳しいトレーニングが相変わらず続いていた。
KOFを前に、更なるキムの強化メニューが加わることにげんなりするチャン。しかし、一年前自分が体験した、違う意味で不幸な境遇にたたされているであろうチョイを思うと、こう呟いた。
チャン（そろそろ、修行の本当の辛さがわかる頃だな……）

先程の集団は場所を移すと、アテナのマニアックな話を中心に盛り上がっていた。その中で、取り残されるかのように、一人の男が黙ったまま、かれこれ数時間を過ごしていた。
チョイ（チャンのだんなが言っていたことは、こういうことだったのでヤンスね………確かに、修行よりつらいかも）

男１「あ、そうそう。今年もＫＯＦが開催されるみたいって、どっかの掲示板で書き込みあったよ」
男３「じゃあ、アテナさんも出るんだろうね……今回どうする? 遠征する？」
男１「まだ、正式発表されてないからなぁ……発表ありしだいってことで」
男４「でも……今年はどんな衣装なんだろ？ 巫女とか、メイドとか……」
男２「それは、アンタの趣味や！」
一同（笑）←笑いのポイントの解らない一人を除いて
女２「そういえば、"白虎"（ジョンのハンドルネーム）さんはどうするんですか？ 前回は出場されたんですよねぇ」
女１「え？"白虎"さんって格闘もやってはるんですか？」
男１「そう、テコンドーをやってるんだって。で、どうなの？」
ジョン「えぇ、出場しようと思ってます」
男５「それじゃ、アテナさんとも戦うかもしれないんですね……でも、怪我させちゃダメですよ」
ジョン「まぁ、それはそうなんですが……アテナさんもこの時は一格闘家として挑んでいます。もちろん、真剣勝負ですから怪我はつきものですよ……アテナさんだからといって、手を抜いたりしたら、失礼になりますからね」
この時だけは、ジョンも本来の面をみせる。その場にいた同じ趣味を持つ仲間も、その格闘家としての意見に耳を傾けていたが……。
ジョン「あ、でも、ちゃんとサインはもらってくる予定ですよ」
男３「がくっ……なんだ、やっぱ"白虎"さんは"白虎"さんじゃん。一瞬、別次元の人かと思ったよ」
男４「でも、いいなぁ、アテナさんと戦えて」
ジョン「ははは、なら、ここの彼と一緒に、私のもとでテコンドーの修行をやりますか？」
男４「修行は、ちょっと………はい、やめときます」
一同（笑）←笑えない一人を除いて
男１「さて、そろそろ二次会の方へ移ることにしますか」
チョイ（助かった）
チョイは、二次会の内容が気になるところだが、とりあえずこの場が終わることにホッとしていた………。
チョイ「で、あの～、二次会は何なんでヤンスか?」
ジョン「カラオケですよ」
チョイ「おぉ、カラオケ! 久しぶりでヤンスねぇ、何歌おうでヤンスかねぇ」
ジョン「あ、ただし、曲はもちろん"アテナしばり"でって事に決まってますから」
チョイ（チャンの旦那～…助けて～……）

ART OF FIGHTING TEAM
龍虎の拳チーム

ロバート・ガルシア
タクマ・サカザキ
リョウ・サカザキ
キング

タクマ「こらっ！　ユリまたんか！」
ユリ「イーヤーでーす！　今回は絶対に一緒のチームは嫌なの！」
　極限流道場ではいつもの親子げんかが行われている。すったもんだの末、ユリは今回は別のチームに入ると宣言し、「代わりに強力な助っ人を連れてくる」とリョウに言い残して極限流道場を去っていった。

　そして、時は瞬く間に過ぎていき、大会まで残り数週間となってきた。
ロバート「おいっ、リョウ！　どないなってるんや!」
リョウ「ああ、ロバートか。どうした血相変えて」
ロバート「ユリちゃん。今回はワイらと違うチームらしいやないか!　どないなっとんねん!」
リョウ「それでわざわざイタリアから飛んできたのか。物好きな奴だな」
ロバート「何やと!　お前、ワイとユリちゃんの仲知っててやってるやろ!」
リョウ「そんな事はないぜ。別にお前達を引き離そうとしたわけじゃない。ユリが勝手に出ていっただけだ」
ロバート「ほー、それならこれはなんや?」
　その新聞には今回の大会の主要出場者が載っていた。
リョウ「何々、極限流メンバーは今回メンバーチェンジがあり、ユリ・サカザキの代わりに女性格闘家チームの重鎮、キングがチームメイトとなったもよう……何!?　キング!?」
ロバート「そや!　お前キングといい仲になろおもて、ユリちゃん外したのが見え見えや!」
リョウ「おいっ、ロバート!　俺は今、それを知ったんだぞ!!」
ロバート「ええかげんホンマの事いいや!　龍撃拳!!」
『ドフッ』
　リョウはかろうじて、ガードした。
リョウ「おいっ!　ロバートやる気か?」
ロバート「おおっ!　ワイは気がたっとるんや!」
タクマ「やめんかーーーーー!!」
　その時、轟音が道場内に響いた。
タクマ「馬鹿者共が!　何をやっておる!」
リョウ「親父……」
ロバート「師匠……」
タクマ「まったく、成長せんな。お前達は!　ところで、おいリョウ!　お客が来とるぞ」
リョウ「俺に？」
キング「ハイッ、リョウ、ロバート!　元気そうだね」
　タクマの後ろから現れたのはキングである。
リョウ「キング!?」
ロバート「おーーおーーお熱い事で!」
　ロバートがすねた様に言う。
キング　「ロバート、リョウが知らなかったのは本当だよ。新聞にメンバーが載るまで私がリョウに連絡しなかったからなんだ。それと、ユリが極限流チームから抜けたのは本人の意思。その代わりに、私に極限流チームに入ってくれって頼んできたのさ」
リョウ「すまない、キング。ユリのために自分のチームから抜けたのか……」
キング「いや、今回はいい経験になりそうだからね。今まで私は他のチームに入るって事がなかったから。いい勉強させてもらうよ」
リョウ「キング……」
ロバート「ちょっと、まちいや!　ワイは納得出来へん!　極限流チームに入るからには、それなりの実力が必要や!　力試ししようやないか!」
リョウ　「ロバート！お前キングの実力は十分……」
　キングがリョウの言葉を遮る。
キング「ああ、いいよ。お相手してもらおうか。まあ、実力テストといった所だね」
タクマ「よかろう!　道場で試合を行う!」
　道場での試合は、まったくの互角の勝負となった。蹴りが得意な両者は、幾度となく相打ちの展開が続き、ついには、お互いあと一撃出すのが精一杯の状態となった。
ロバート「ほないくで!　キング!　とりゃぁ!」
キング「ヤアッ!」
『ガシッィィ』
　またしても重い蹴りが重なりあう。お互い、もうこれ以上攻撃を出すことは不可能である。
タクマ「では、ここまで!」
リョウ「大丈夫か?　キング!　ロバート!」
キング「ああ、大丈夫さ……しかし、さすがに得意の蹴りあいで相打ちとはまいったね……」
ロバート「それは……こっちの言い分やで……」
タクマ「では、ロバート!　キングを極限流メンバーに入れる事、文句はないな?」
ロバート「ええ、文句なしですわ……師匠……」
タクマ「それではキング、わかっていると思うが極限流の一員になるという事は……」
キング「わかってるよ、タクマ……極限流の名を汚す事はしないよ」
タクマ「それでは、このメンバーでＫＯＦの大会に出場する!　勿論常勝!　優勝を目指す!!」

WOMAN FIGHTERS TEAM
女性格闘家チーム

ユリ・サカザキ
四条 雛子
藤堂 香澄
不知火 舞

　プラットホームの椅子にユリと舞が座っている。なにやら、口論している様である。
ユリ「もうっ、舞さん。まだ怒ってるんですか？」
舞「なんで、私をチームから外すわけ？信じられないわ!　アンディ!」
　今回、舞は餓狼チームから外されたことが、よほどトサカに来ているらしい。グチは今回の参加メンバー到着までしばらく続いた。
　しばらくして電車が到着し、乗客がぞろぞろと降りてくる。その中に、いかにも場違いな格好をしている、傘をかついだ袴の少女がいた。
舞「あっ、あれは！」
ユリ「おーーい!　香澄ちゃーーん!　こっちこっち」
　今回も、藤堂香澄が三人目のメンバーとして参加することになったのだ。しかし、まだあと一人メンバーが確定していない。
香澄「あ、その事なんですけど、私にいいアイデアがあるんです!」
舞・ユリ「アイデア?」

「まあ、ここがオーディション会場ですねぇ」
日本的な屋敷の前で、いかにもいいとこのお嬢さんという感じの少女が、豪華な車から降りる。家の門にはでかでかと『藤堂流道場』と書かれている看板が出ている。
彼女はスタスタとその門をくぐり、中に入っていく。

　道場の中では、三人がオーディション募集者の手応えのなさに、少し疲れた様子で待っていた。
舞「じゃ、次の人どうぞー」
「私、四条雛子といいます。よろしくお願いします～」
　その出で立ちに三人はびっくりしている。ブロンドの髪、品のある愛らしい顔つき、おまけに、女子高生らしい制服。およそ、格闘技とは縁のなさそうな少女がそこに立っていたのである。
　そのたたずまいのシロウトっぽさに三人は驚いたが、とりあえずユリが試合をし、軽くもんで帰ってもらう算段となった。

　そして試合が始まった。
　すると雛子がいきなり、四股を踏みはじめる。
舞・香澄「えっ!?　あっ!　あの構えは!!　まさか!!」
ユリ「すっ、相撲!?」
　わずかな隙をついて、ドスッと雛子がユリに突っ込んで来る。
ユリ「(ま、まずいわ!　腰をつかまれた!)」
舞・香澄「あーーーーーーーーーーーー!!」
　そう、思った瞬間、ユリは床に投げ転ばされる。
舞・香澄「う・わ・て・な・げーーーーーーーーー!!」
　相撲技が見事、ユリに決まったのである。
舞「う、うそっ……」
香澄「すごい!　一瞬でユリさんを投げちゃうなんて!」
雛子「どうでしょうか？」
　もう、雛子は試合中の真剣な目つきはなくなり、おっとりした表情に戻っている。
舞「あ、あなたの実力はわかったわ。それで、聞きたいことあるんだけど、どうしてＫＯＦの大会に出たいの？」
雛子「はい。お話すれば長くなるのですが、名のある大会で優勝すれば、私の通う学園に相撲部を作ってもらえるので、これは、是非、大会で優勝しなくては!　と思っているのです～」
舞「は、はあ……（何か話がよくわからないけれど、もしかしたらすごい掘り出し物かも……それにしても、えらく、格闘スタイルとキャラのギャップが激しいわね…）」
雛子「もし、ＫＯＦの大会で優勝できれば、もう一人ぼっちの稽古がなくなりますね。そうすると、部員は何名くらい入って下さるかしら？　稽古場はやっぱり、作っていただかないと、そうね！　体育館横のスペースに……」
ユリ「あの、舞さん……なんか、彼女一人で盛り上がっているんですけど……」
香澄「でも、すごいですよ。あの体で、すごいテクニックです!　それに私と年齢も近いみたいですし、いいチームメイトになれそうです!　私は彼女に参加してもらいたいです」
ユリ「私もいいですよ。いきなり投げられるなんて、ちょっとショックでしたけど……」
舞「そ、そうね、ちょっと天然ボケってのもあるけど、確かに実力はあるんだし……あの、雛子ちゃん?」
雛子「そして、稽古場からは見晴らしのいい丘が……あ、はい。なんでしょうか?」
舞「あなたを、チームメイトとして、迎えるわ。よろしくね」
雛子「はい～ありがとうございます。私、頑張りますのでよろしくご指導のほどよろしくお願いします～」

IKARI TEAM

怒チーム

クラーク
ウィップ
レオナ
ラルフ

　一面の廃墟。過去の物ではない、この世に生まれ出たばかりの廃墟。赤ん坊の産声かと錯覚する音を立てながら建造物が軋み、それをあやすかのようにはげしい煙がまとわりつく。
　ハイデルンは巻き上がる粉塵の中、廃墟の中から近づいてくる影を見つめ、たたずんでいた。
「ラルフか？」
　影がラルフへと変化していく。
「状況報告します」
　声ははっきりしているが、体中にダメージを負っているのは誰の目にも明らかだった。
「どうだ？」
「全員収容しました。クラーク、レオナともに外傷はありますが、軽くすみそうです」
　やりとりはちょうど二十秒。
「はれるな」
　ラルフには意味が分からない。
「は？」
「見えてくる」
　ハイデルンの視線を目で追うことで、その意味はわかってくる。煙が、おさまった。
　二人の後ろに見える廃墟、その巨大な穴と底に見える巨大な蓋は、ラルフ達の脱出行の凄まじさをそのまま示していた。

　だが、生存者無し、コートを着た男の遺体以外には遺留品と思われるディスクのみ、との調査員の報告に、ラルフは凍り付いた。
「心当たりはあるか？」
　まだハイデルンの手にあるディスクには、以前ラルフが見たことのあるコードがふられていた。
「シリアルコード１０１２−７１０！」
　記憶がはっきりしたものになる。だが、それを口に出すことをラルフの本能は拒絶した。
「ウィップのものに間違いないな？」
　返事はない。ハイデルンは肯定と受け取った。
「私は引き続き現場の調査を行う。おまえはこのディスクの中身を解析しろ。ウィップは諜報部隊に籍を置いていたこともある。死の直前に何かをおさめたのかもしれん」
「死！！！」
　拒絶していた言葉をハイデルンが言い放った。否定しようと詰め寄るラルフの目の前にディスクが差し出される。
「任務だ」
　ディスクを渡し、その場を立ち去ろうとするハイデルンにラルフが、彼には珍しく、何かのどの奥からしぼり出したような細い声で引き留めた。
「教官お願いがあります」
　ハイデルンは振り返らない。ラルフは気にせずに続けた。
「自分も調査任務に就けて下さい」
　一瞬の間があった。やはり言葉はない。歩き出すハイデルンの腕を、ラルフは思わず掴んでいた。
「お願いです」
　腕を掴む手にさらに力が入る。しかし、ハイデルンがその手に自分の手をそえたのは、肯定の意味ではなかった。痛みがラルフをおそった。
「クッつぉッ！！」
　跪くラルフをハイデルンが見下ろした。さらに高みから二人を見下ろす空の雲間には、いつ頃からか日差しがのぞき始めている。ラルフはハイデルンに顔を向けたが、見上げた上官の表情は逆光でうまくとらえることができなかった。いつもより冷たさを増した影が、やっとラルフに口を開いた。
「ダメージも満足に回復していない者に調査任務を預けるわけにはいかない。ディスクを解析しろ」
「わかんないでしょ！　死んだかどうかなんてさぁ！！」
　むなしい行為というのはわかっている。だが、ラルフには食ってかかるしか方法がなかった。
「そうだ。だから、その白黒をはっきりつけろと俺は言っている。そのディスクがお前の希望をつなげてくれるかもしれないのだからな」
「!」
　ラルフは愕然とした。ウィップの死を決めつけている自分に。それを上官に気付かされてしまったことに。ハイデルンはもう歩き始めている。ラルフにはそれ以上、追いかけることはできなかった。

　どれくらいそこにいただろう。考えを巡らせるわけでなく、ラルフはただそこに跪いたままでいた。不意に雲間からの日差しが強さを増し、眼下に広がる大穴の輪郭をより鮮明に浮かび上がらせた。手に握らされたディスク。その先に広がる大穴。
　何かがラルフの中ではじけた。
「くっそがっ!!!!!!」
　ラルフは地面を叩いた。強く叩いた。何度も、何度も。広がる風景とは対照的に、澄み切った空気にラルフの咆吼が響いた。

KYO　IORI

京　庵

草薙京

八神庵

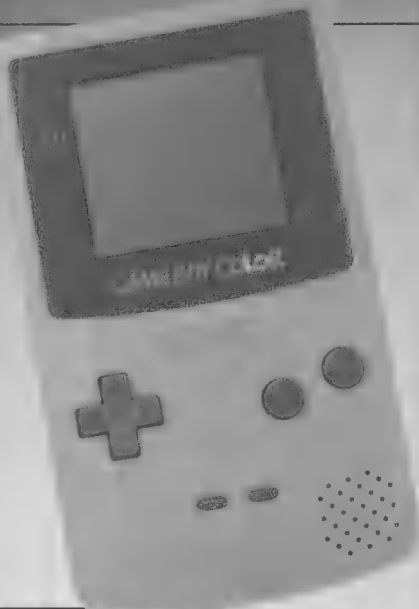
　日輪を眺めていた。
　通り過ぎる人々の肩がぶつかってくる。避けることもせず、庵は空にある日輪をただ、じっと眺めていた。
　依然として京の消息はつかめていない。だが必ず会う。
　目がくらむ直前に雲が日輪を隠す。目線を下へと落としたとき、本能が庵に警鐘を鳴らした。
「……!」
　周囲に敵の気配が複数浮かび上がる。過去に同様の気配を持つ敵がいた。
「ネスツ……。雑魚どもか……」
　さらに庵にとって興味深いのは、自分をつけているのがはるか遠い気配の方で、ごく近くの男達が狙っているのは前を歩く女ということだった。庵にとってはただの女。その女を中心に男達が距離を縮めてくる。
　『雑魚ども』が庵とすれ違おうとする。相手が庵に向けている緊張は容易に感じることができた。目障りだった。
「遊んでやる」
　庵はいつも以上に表情を殺して言った。
　一瞬の内に、一人、また一人と「目障りなモノ」が消えていく。
　あと一人。庵はまっすぐ女を目指した。
「つけられているぞ」
　女にとって、その庵の言葉は意外だった。目線を自分の後方に据えている庵を見て、女は初めて自分がつけられているという事実を確認した。
　女をはさんで、庵と男のにらみ合いが続く。男の口元から一瞬笑みがこぼれたのを庵は見逃さなかった。
　笑みにあわせて浮かんだ視線の先に、自分をつけねらうもう一つの影をとらえたのだ。
「そこにいたか」
　言葉と庵の行動は同時だった。庵は女を抱きかかえ、身を沈めた。その瞬間、女は銃声のようなものを聴いた気がした。
「逃げろ。死にたくなければな」
　視界にゆっくりと崩れ去っていく男の姿が見える。女は銃声が気のせいではなかったということがわかった。
　女の行く先はどうでもよかった。庵は立ち上がり、倒れた男から銃声のした方向を目で追った。
　遙か先に銃を構えた男が見える。庵はスコープの先にあるであろう男の目に視線を合わせた。体も銃の方に向け、一歩前に進む。庵の所作を確認したのか、銃をおろし、男は去っていった。
「あの……」
　庵は声のする方を振り返った。女は逃げずに庵を待っていた。
「ありがとうございました。助かりました」
「助けたつもりはない」
　庵の反応にとまどいも見せず、女は続けた。
「強いんですね。私の知ってる人に似ています」
「似ている？　俺にか？」
　庵は女の言葉に何か惹きつけられるものを感じた。庵の心の動きは女にはわからない。
「しばらく会ってないんですけど……」
　間違いない、奴の女だ。
「会えると思っているのか？」
「え？」
　庵はとまどう女に背を向け、その場を立ち去ろうとした。
「大丈夫です」
　歩みが止まる。女が庵の背中に声をかける。
「約束はぜったい守るんです。その人」
　庵は女の言葉に何か切り返すでもないまま、人混みに消えていった。

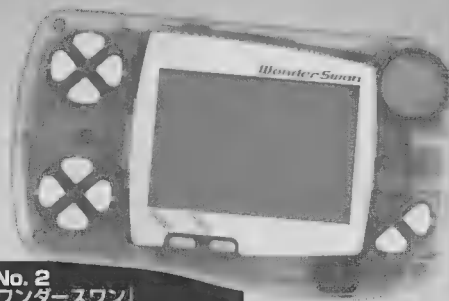
　日輪を眺めていた。
　あれだけのことがあったにもかかわらず、不思議と恐怖感は残っていなかった。自分を助けてくれた男に、自分の知る男に似た匂いを感じ取ったからかもしれなかった。
　ユキはしばらく見ることを忘れていた、京のグローブにうかぶ日輪をじっと見ていた。彼がいなくなり、しばらく経つ。あるのはこのグローブだけ。
　ユキはグローブを鞄になおし、しばらく空を眺めていた。日輪が輝いている。
「待ってるからね、京」

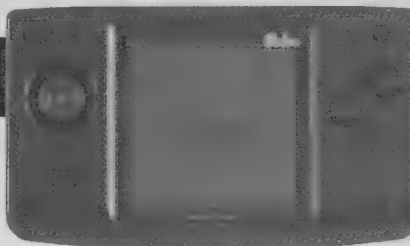
　日輪を眺めていた。
　京は何かに引き寄せられるようにこの場所に来ていた。オロチとの戦いを終え、すべてが終わったはずだった場所。初めに出迎えたのは無くしたはずのこのグローブだった。
　あの日から帰っていなかった。ネスツとの決着をつけるまでは帰らない。京には強い決意があった。
　京はポケットから封筒を取り出した。どこからともなく届いたＫＯＦの招待状。自分の知りたい何かが必ずそこにある。少なくとも京にとっては行く価値のあるものだった。
　眺めているうち、目に見えて雲が晴れていく。現れたのは三日月だった。背中に三日月を背負った男の姿が京の脳裏をかすめていく。
「もうすぐだ」
　月の光に背を向け、京はゆっくりと歩き出す。闇へと溶けていく京を求めてやまないかのごとく、月の光が、京のいた場所に降り注ぎ続けていた。

アルカディア
読者プレゼント

夏といえば海や山などのアウトドアシーズンだ。しかし「外で遊ぶのもいいけど、やっぱりゲームがないと物足りないよなぁ」というキミ達のために、今号では外出先でもゲームが遊べるように、携帯ゲーム機を集めてみたぞ！

編集部提供

No. 1
『ゲームボーイカラー』
5名様

No. 2
『ワンダースワン』
5名様

No. 3
『ネオジオポケット』
5名様

No. 4
『ビーマニポケットシリーズ』 5名様

今回集めたゲーム機は4機種。ゲームタイトルの豊富さが魅力の『ゲームボーイカラー』。モノクロながらもキメ細かい描写能力をもつ『ワンダースワン』。携帯ゲームながら格闘ゲームタイトルが豊富な『ネオジオポケット』。ビーマニマニア必携アイテムである『ビーマニポケットシリーズ』。どれも魅力的なゲーム機だけに悩んでしまうだろう？　でも、悩みすぎて締切が過ぎていたなんてことはないようにしよう。なお、各種ゲーム機のボディーカラーや、ビーマニポケットの種類は当選してみてのお楽しみだ。

横浜GAME PANIC提供

No. 6
『GAS PANICオリジナルキャップ』 4名様
No. 7
『GAS PANICオリジナルTシャツ』 2名様
No. 8
『GAS PANICオリジナルネックストラップ』 5名様
No. 9
『GAS PANICオリジナル腕時計』 4名様

前号の『編集部特選オススメゲーセンへGO！』で紹介した横浜GAME PANICより、数々のオリジナルグッズを頂いたぞ。どれも上質でデザインセンスが優れているものばかりだ。特にオススメなのは腕時計。右上のスイッチを押すと……。

SNK提供

No. 5
『ザ キング オブ ファイターズ 2000』ポスター
10名様

毎年ボクらの夏をさらに熱くするタイトルてして、すっかり定番になった『ザ キング オブ ファイターズ』シリーズ。今回は最新作『KOF2000』のポスターを10名様にお届けするぞ！

締　切
8月29日（火）
当日消印有効

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項を記入の上、希望するプレゼントのナンバーを書いて奮ってご応募ください。なお、当選者の発表は、発送をもってかえさせていただきます。
※商品の発送は、締め切りから1～2カ月かかることがありますのでご了承下さい。

PRESENTS

次号予告

※内容は都合により変更する場合があります。ご了承ください。

巻頭特別企画

NEO・GEO特集

KOFシリーズをはじめとする数々の名作を、世に送り出してきた、NEO・GEOのゲームに於ける功績とは？その魅力を大追跡

特集

CAPCOMVS. SNK（カプコン）
ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000（SNK）
ギルティギア ゼクス（サミー）
プラネットハリアーズ（アミューズメントヴィジョン）

最新ゲーム情報

1944 THE LOOP MASTER（カプコン）
ParaParaParadise(KONAMI)
ドラゴンブレイズ（彩京）
GIANT GRAM 2000
〜全日本プロレス3　栄光の勇者達〜（SEGA）

攻略特集

スラッシュアウト（SEGA）
電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム Ver.5.66（SEGA）
マーズマトリックス（タクミ／カプコン）
バトルギア2（タイトー）
ミスタードリラー2（ナムコ）

新情報ラッシュのCAPCOM VS. SNK。さらなる登場キャラや、システムも大公開！
マーズマトリックス・スコアトライアルの結果発表や、8月号で募集した作文コンクールの優秀作品も大発表！

イラストレーション監修・制作協力：SNK

次号10月号No.5の発売は 予価580円
8月30日(水)発売予定

6月30日から メールでの 投稿宛先が 変わっています

連載コーナーへの投稿

■アフロ文字ネタ投稿
afro@arcadiamagazine.com
■アフロイラスト投稿
afro_cg@arcadiamagazine.com
■ハイスコア全国集計
hi_score@arcadiamagazine.com
■ジャンク新聞
junk@arcadiamagazine.com
■猛者通信
mosa@arcadiamagazine.com
■ゲーバロ■
dohjin@arcadiamagazine.com
■ゲーマー用語の基礎知識
script@arcadiamagazine.com
■ニュースクリップ
news@arcadiamagazine.com
■アーケーダー・ネオ
arcader@arcadiamagazine.com
■イベントリスト、ゲーセンMAP、かりすま堂、オールドゲームのあるお店、その他店舗に関する募集宛先
location@arcadiamagazine.com

タイトル支援コーナーへの投稿

■ギルティギアX
「アソシエイションX」
sp_ggx@arcadiamagazine.com

■K.O.F.2000
「KOFっ子ソサエティ」
sp_kof@arcadiamagazine.com

特定コーナー以外の投稿やアルカディアに関するお問い合わせは……

■その他のコーナー投稿はこちら
post@arcadiamagazine.com

■アルカディアに関する問い合わせはこちら
info@arcadiamagazine.com

■WWW管理者宛はこちら
webmaster@arcadiamagazine.com

投稿規定

CG作品は、基本的に「未発表」のものを送ってください。なお、個人のHPに投稿作品、採用作品と同じCGをUPなさる場合は、投稿後から45日の間隔を開けていただくと、アルカディア的に助かります。E-mail投稿時のファイルサイズの制限は、圧縮後700Kバイト以内とします。それ以上の場合は郵送でお願いしますね。

●イラスト大募集！
アーケードゲーム、ゲームセンターに関連性のあるカラー＆モノクロ(1色/白黒)イラストを募集しています。内容は著しくモラルに反しない限り、面白ければなんでもアリ。イラストサイズは割とフリーですが、ハガキサイズからA4ぐらいまでがベースサイズになっています。
他コーナーなども含めて、まとめて郵送する場合は、ARCADIAで募集している各コーナー名、住所、氏名、ペンネームを各投稿物の裏面に忘れずに記載してください。
もちろん、CGイラスト投稿もOKです。詳しくは後述の「モノクロCGイラスト投稿の注意」を参照してください。

☆CGイラスト投稿の注意
色数に関して制限はありませんが、RGBモードで作られたイラストには印刷で出ない色があるため、誌面掲載時に若干変色してしまうことがあります。これを防ぐため、あらかじめCMYKモードでデータ作成することをおすすめします。
また、モノクロの場合は、グレースケール、モノクロ2階調どちらのモードでも可です。

サイズは手書きイラストと同様に、縦横の比率はできるだけハガキサイズでお願いします（推奨サイズ：592ピクセル×874ピクセル、解像度で考えた場合は350dpiで7cm x 5cmぐらい）。

☆データ保存について
セーブファイル形式はJPEG(.jpg)、BMP、PICT(.pict/.pct)、TIFF(.tif/.tiff)、MAG、フォトショップ形式(.psd)のいずれかでお願いします。jpgのクオリティは75〜95%を推奨。
※郵送の場合はjpgではない、非圧縮のファイル形式がおすすめです！圧縮する場合は、LHA(lzh)、Stuffit(.sit)、Conpact Pro(.cpt)、ZIP(.zip)、形式でお願いします。自己解凍型はできる限り避けて下さい。

☆E-mail投稿時の注意及び宛先
E-mailに「画像データファイル」と「住所、氏名、メールアドレス、ホームページアドレス、ペンネーム、コメント等を書いたテキストファイル」を添付してください。圧縮する場合、画像ファイルとテキストファイルを同一書庫ファイル内に圧縮、格納することをおすすめします。

すべての宛先は…

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
みかみビル
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
（各コーナー）係

たくさんの投稿お待ちしています。
※10月号(No.5　8月30日発売号)への投稿は締め切りました。次号への投稿もよろしく!!

11月号(No.6　9/30発売号)への投稿締め切りは……
8月19日(土)消印有効

12月号(No.7　10/30発売号)への投稿締め切りは……
9月19日(火)消印有効

making of ARCADIA
EDITORIAL DEPARTMENT GAZETTE

●『ゲーメスト増刊 ストリートファイターII』(新声社)、『ALL ABOUT ヴァンパイアハンター』(電波新聞社)、『バーチャファイター マニアックス』(アスキー)。以上3冊、自分的にお気に入りの格ゲー[illegible]。アルカデムックス『ギルティギア ゼクス』好評発売中っす!(眼鏡っくす林)

●ストIIのゲーメスト増刊や全国大会など、自ら中心となって従事してきた。対戦格闘ブームを作り出してきた自負はある。そして今号の特集も、風潮に対するアンチテーゼだけではなく、少なくとも現在の主流ゲームファンの原点回帰としての意味も込めたつもりだ。(猿渡)

●その昔、藤沢の某ゲーセンでの出来事。真空投げでヒイヒイ言わせていたクソガイルの姿が! その存在を知らずに頭上飛び込みが負け続けるその店のプレイヤーたちの姿と、勝ち誇った嫌な笑顔のガイル使い。胸くそ悪いので、封印してハメ殺したあの日……若かったな、俺。(今でもガイルは嫌いな俺しもでん)

●いい年こいて今日も渋谷会館へ繰り出す。ジョジョとストIIIの相手が増えることがない[illegible]は、対戦で一日過ごすにはもってこいだ。「対戦で仲間を作る」なんてのはごめん被る。格ゲーはケンカの代替行為。勝ってナンボ。やっぱ殺気みなぎらせて連コインしなきゃ。(嫌われ者杉田)

●鉄拳にハマって格闘ゲームを[illegible]、鉄拳2全国大会が行なわれた時に新声社に入り、鉄拳3～ソウルキャリバーの時に神保町でゲーメスト編集部時代を過ごし、鉄拳TTで、ゲーメストとアルカディア、ナムコ担当に。結構、いい人生かしら? さて、次はどんなのが来るかなあ? (マッスル[illegible])

●対戦格闘について個人的に思うのは、「完璧なまでに調整されたバランス」を持つゲームよりも「割とヘンな所で上手くまとまっちゃったバランス」のゲームが好きということ。もともと変なキャラや変なゲームが好きなタチなんで、そういう盛り上がりが好きっつうね。(バリウス[illegible])

●自分は格闘ゲームをvsヒトというロジックで考えられない人間なので、もっぱら一人でコム[illegible]練習[illegible]してます。乱入されて自分が勝ったりすると「他人の大事な1コインをあっという間に奪っちゃった」と良心の呵責を感じます。でも負けるとムカツクってゆー。(ただいま。小市民[illegible])

●僕が足繁くゲーセンに通うようになったきっかけ……『ストII』。あれからもう何年経つんだろうか? 以来対戦格闘ゲームの虜となり、ゲーセンでバイトもしたし、今じゃこうしてアーケードゲーム雑誌を作っている。なんか感慨深いものを感じるね。(この夏はSLASHっしょ!! マジン)

●はるか昔、自分が格ゲーでわりとブリブリいわせてたころ。ワンパな相手に激連コされ「つまらないから」と捨てゲーしたら、相手は激怒「やられちゃったらつまらないじゃん、対戦してくれよ」。そりゃそうなんですけど……。対戦格ゲーについて考えさせられた事件でした。(河野)

●今の読者たちはどうか知らないけど、初格闘っていうと、やっぱストII。春麗の「スピニングバードキック」っていう、半端に英語発音な怖い声が印象的です。今みたいに可愛くもありません。顔も腫れればゲロも吐く人でした。当時の僕の印象は「大キックつえ～」。(初めて買ったムックはサムスピひで)

●どんなに好きな格闘ゲームがあったとしても、相手がいないと対戦できない。上手くなっても、自分が強いかどうかわからないのは悲しい。やはり格闘ゲームは対戦することによって真の光を放つのだろう。ちなみに『バトルクロード』と『武[illegible]』が一番好きです。(佐久間)

●格闘ゲームといえば……、う～～む困った。アルカディア編集部に籍をおきながらも格ゲーの思い出がほとんどない! 一番遊んだのは「イーアルカンフー」なんだけど……。あ、話は変わるけど、ゲームと共に育ったアルカディア関係者にボーリョクを認める傾向が強い人っていないね。([illegible]K.)

●結構前から固定化しつつある格ゲープレイヤー。新規参入プレイヤーを阻む初心者殺し。「身内だけで楽しけりゃ、それでいい」と、プレイヤーの言葉。うーむ、コレで格闘ゲームが盛り上がるのだろうか。[illegible]前に踏み出そうとしない格ゲープレイヤーって多くない? (安藤)

STAFF

■発行人 浜村弘一
■編集人 浜村弘一
■編集長 [illegible]徳
■副編集長 [illegible]
■アートディレクター 大里浩二(THINKS NEO)
■デスク 霜田和人/杉田哲朗
■編集スタッフ 北裏裕章/伊丹恭/荒川[illegible]/鈴木宏昌/河野淳一/入澤英明/貝田知明/佐久間康文/安藤[illegible]祐
■編集協力(五十音順) 伊勢猫/H・L/MVP/OGR/がっちん/かも/GrayZone/京城/COSPA/C-LAN/Jurio/SHO/Joe/庄司卓/すずずる/善之字元帥/田渕健康/ちょっきー/DragonLEE/新丸一/袴田直樹/はまー/ハメコ/VMT-RED/[illegible]/ももやん/ヤマダ課長&広報娘/[illegible]
■取材協力 杉原エス・イー・ディ株式会社/トライ・アミューズメントタワー
■デザイン 久保田シンヤ/野中郁子/齋藤明子(THINKS NEO)/荒井知之(THINKS NEO)/大島リエ/斉藤若子
■タイトルロゴ&表紙デザイン Smile Studio(福島トオル)
■制作協力 トロン企画株式会社
■フォトグラフ Studio Atom
■イラスト(五十音順) いづなよしつね/AKD/きらり屋/G=ヒコロウ/田渕健康/つぶらひでとも/VOVO/龍輝雅龍
■業務部 関根隆之
■広告営業 幸宏樹/黒沢秀樹/田山麻子
■雑誌営業 堂前秀隆/酒井朋喜

月刊アルカディア9月号[No.004]
COIN OPERATED VIDEOGAME MAGAZINE ARCADIA No.004

第1巻 第4号 通巻第4号 平成12年9月1日発行(毎月1回1日発行)
雑誌11547-09

■発行所 株式会社エンターブレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
営業局 03-5433-7850(ダイヤルイン)
広告部 03-5433-7214(ダイヤルイン)
WebSite http://www.arcadiamagazine.com/
e-mail post@arcadiamagazine.com

■印刷所 凸版印刷株式会社

【アンケートはがきの書き方】

左のアンケートはがきの必要事項にお答えください。プレゼント商品は192ページをご覧ください。裏面の質問事項は下記をご参照ください。空きスペース等には感想やイラストなどご自由にお書きください。
マークシート部分は、質問の答えと同じ番号の ⬭ を濃い鉛筆で塗りつぶしてください。⬭ からはみ出したり薄かったりすると、機械が読み取れない場合があります。また、ハガキが折れ曲がっていたり汚れていても読み取れなくなる原因になりますのでご注意ください。マークシート以外の部分はペンなどで記入していただいて構いません。切手は不要です。

●マークシート記入例

良い例

悪い例

【アルカディア 9月号 [No.4] アンケートの質問事項】

Q1.面白かった記事を教えてください(複数回答可)。※以下の1～74の番号の中から選んでください。
Q2.つまらなかった記事を教えてください(複数回答可)。※以下の1～74の番号の中から選んでください。

1 表紙
2 2D対戦格闘 NOT DEAD!!
3 対戦格闘系譜
4 中級者から脱皮する方法論
5 2D格ゲー攻略方法論
6 CAPCOM&SNK2D格闘ゲーム名作選
7 ～2D格ゲー言いたい放談～ CAPCOM/SNK 比較座談会
8 G=ヒコロウ漫画
9 ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000
10 KOFッ子ソサエティ
11 カプコン VS. エス・エヌ・ケイ
12 ドラゴンブレイズ
13 ビートマキシマム
14 ダンスダンスレボリューション3rdプラス
15 パラパラパラダイス
16 BRAND NEW UPDATES
17 News Transmitter
18 対戦格闘特集記事
19 MARS MATRIXインタビュー
20 そんなんアリカ
21 ミスタードリラー2
22 イノセントスイーパー サイレントスコープ2
23 バトルギア2
24 スラッシュアウト
25 ギルティギア ゼクス
26 ガトリングアーティスツ!
27 電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラムVer.5.66
28 マーズマトリックス
29 ブレイブブレイド
30 メタルスラッグ3
31 グレート魔法大作戦
32 LONG RUN GAMES' BOOSTER
33 鉄拳TT
34 全国ゲーセンイベント準備会
35 初心者Step Up☆列伝 第1弾 慎之助 the シューティングスター ～第5話～
36 ゲーマー用語の基礎知識
37 彩京刑事
38 OLD GAME MUSEUM
39 ARCADER・NEO
40 20世紀アーケードゲームの表現 ハードウェアミュージアム
41 無差別範疇十傑衆
42 ジャンク新聞
43 Joystick Troopers
44 Rescue Emulator!
45 GAME CENTER MAP
46 ハイスコア全国集計
47 [illegible]剛脱衣門
48 対戦ホットギミック フォーエバー
49 コスプレ・プレイスタイル
50 アルカディア フロンティアーズ
51 日報アシュラバ
52 ゲーパロ[illegible]
53 ゲーマー御用達 WWWサイトの泳ぎ方
54 ゲームセンターよく見る伝
55 庄司といづなのげぃむパラのいヤ
56 パンドラキャラット改
57 猛者通信ぽペソ
58 Digital Disc Archive
59 ZUNTATA Sound College
60 設定資料 ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000
61 プレゼント
62 EDITORIAL DEPT GAZETTE
63 ガントレット・ダークレガシー
64 ジャイアントグラム2000～全日本プロレス3 栄光の勇者達～
65 トラック狂走[illegible]
66 東京バス案内
67 パラパラスタジアム
68 1944
69 GT!クラブ コルソイタリアーノ
70 コズミックスマッシュ
71 ストリートファイター-ZERO-ジ・アニメーション
72 メダル「始めてみよう」物語
73 プライズワンダーランド
74 筐体百[illegible]

Q3.所有している家庭用ハードウェア(複数回答可)。

1.ファミコン
2.マスターシステム
3.PCエンジン
4.メガドライブ
5.スーパーファミコン
6.メガCD
7.NEO GEO ROM
8.NINTENDO64
9.3DO
10.NEO GEO CD
11.セガサターン
12.プレイステーション
13.PC-FX
14.ドリームキャスト
15.プレイステーション2
16.ゲームボーイ
17.ゲームギア
18.ネオジオポケット
19.ワンダースワン
20.コントロールBOX
21.筐台

Q4.学校・職業・その他

1.小学生
2.中学1年生
3.中学2年生
4.中学3年生
5.高校1年生
6.高校2年生
7.高校3年生
8.短大生
9.専門学校生
10.予備校生
11.大学生
12.大学院生
13.社会人
14.自由業
15.主婦
16.無職
17.その他

ご協力ありがとうございました。

ARCADIAは定期購読できます!

近所の本屋に欲しい本が無いときってあるよね? そんなときは定期購読が一番! なにより、買いに行かなくても確実に入手できるのが嬉しいよね。
ARCADIAの1年間の定期購読料金は7,920円。
(1冊580円X年間12冊=6,960円)+(80円【送料】X年間12冊=960円)=7,920円
しかも、今なら先着で150名に創刊記念QUOカード(500円分)をプレゼント! 早速申し込むしかないぞ!!

●定期購読のお問い合わせはこちらまで
株式会社アスキーイーシー 電話:03-5351-8202(土日祝祭日を除く10:00～17:00)
お申し込みの詳細はWEBページにも掲載していますので、そちらもご覧ください。
http://www.arcs.ne.jp/teiki/
●バックナンバーも密かに扱っています。詳しくはアスキーイーシーのWEBページをご覧ください。
http://www.arcs.ne.jp/direct/

【お詫びと訂正】

アルカディア8月号の記事中で以下の誤りがありました。関係者各位、並びに読者の皆様にご迷惑をおかけいたしましたことを深くお詫び申し上げます。

P40の記事中で、紗夢の覚醒必殺技の名前に誤りがありました
誤)戀[illegible]娘→正)[illegible]崩娘

P64『ミスタードリラー2』ゲー事典にて、キャラクター名に誤りがありました。
誤)愛犬ポチ→正)愛犬プチ

P155～163『オススメゲーセンへGO!』記事内で以下の記事に誤りがありました。正しい情報は、P151に掲載しています。

P189～190『ギルティギアX』設定資料記事内で、DATA、キャラクターに誤りがありました。
誤)ミッアンジ→正)ミトアンジ
誤)身長1245cm→正)身長245cm
誤)体重6588kg→正)体重656kg

郵　便　は　が　き

50円切手を貼ってください

154-8528

（受取人）
（株）エンターブレイン
東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル

ARCADIA No.4
全国集計ハイスコア係
個人申請用葉書

フリガナ		年　齢	性　別	血液型
氏　名		歳	男・女	型
生年月日	19　年　月　日	電話	（　）	
住　所	都道府県		市郡区	
E-メールアドレス		職業		
電子メールによる情報などの送付を希望しますか？		はい	いいえ	

ハイスコアページへの、ご意見ご要望などありましたらお願いします。

ありがとうございました！

郵　便　は　が　き

料金受取人払
世田谷局承認
205

差出有効期間
平成14年3月
20日まで
（郵便切手不用）

154-8736

205

（受取人）
（株）エンターブレイン
東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル

ARCADIA No.4アンケート係

フリガナ		年　齢	性　別	血液型
氏　名		歳	男・女	型
生年月日	19　年　月　日	電話	（　）	
住　所	都道府県		市郡区	
E-mailアドレス		プレゼント番号		
電子メールによる情報などの送付を希望しますか？		はい	いいえ	

Q7.攻略本化を希望するアーケードゲームタイトルがありましたら教えてください。
A7.[　　]

Q8.この本「ARCADIA」を何でお知りになりましたか？
A8.[　　]

Q9.この本「ARCADIA」をどこでお買い求めになりましたか？
A9.[　　]都道府県 [　　]店

Q10.いつも読んでいる雑誌を教えてください。
A10.[　　]

新たなる冒険の扉を開け!

GAUNTLET DARK Legacy

ガントレット・ダークレガシー

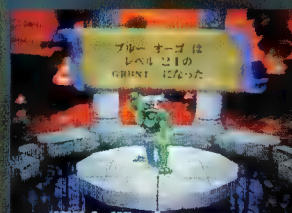
夏休みはクーラーの効いたゲーセンで、ガントレットの世界を冒険してみるのはどうかな?

担当：アルカディア冒険者組合

全キャラクター初期能力値表

名前	攻撃力	敏捷性	防御力	魔法	ターボアタック	コンボアタック
ウォーリアー	600	350	300	100	プラズマトレイル	ピンボールアタック
ヴァルキリー	300	300	450	300	スカイランス	スピンキック
アーチャー	250	600	200	300	B・F・G	アリアルウィル
ウィザード	250	350	150	600	デーモンスカル	[illegible]
ナイト	350	300	450	250	死の車輪	ダイブボンバー
ソーサレス	200	400	150	600	スペルストーム	ビッグフット
ドーフ	600	300	350	100	ファイアフィシュア	スーパーチャージ
ジェスター	200	600	200	350	ハンマータイム	シナモンボール
ミノタウロス	650	400	350	150	プラズマトレイル	ピンボールアタック
ファルコネス	350	350	500	350	スカイランス	スピンキック
タイグレス	300	650	250	350	B・F・G	アリアルウィル
ジャッカル	300	400	200	650	デーモンスカル	[illegible]
ユニコーン	400	350	500	300	死の[illegible]	ダイブボンバー
メドゥーサ	250	450	200	650	スペルストーム	ビッグフット
オーゴ	600	300	350	100	ファイアフィシュア	スーパーチャージ
ハイーナ	200	600	200	350	ハンマータイム	シナモンボール

亜人種へクラスチェンジ!

前作で存在が確認されていた、デミヒューマンの上位キャラクター。当然、今回のダークレガシーにも存在し、新キャラにも用意されている。デミヒューマンの出し方は、まずキャラクターを10レベル以上育てる。次のキャラクターセレクト時に、10レベルキャラクターにカーソルを合わせてターボボタンを押せば登場するぞ。育てたキャラクターによって亜人キャラが異なるので注意が必要だ。

残念なことに、デミヒューマンはレベルアップしても姿が変化しないのだ。

デミヒューマンは基本的にノーマルキャラクターより初期能力値が高く、20レベル相当の能力値である。上限値も高い。しかし、ハイーナとオーゴだけはノーマルキャラクターと変わらないので、ちょっと損した気分。

ジェスター ▼ ハイーナ

ドーフ ▼ オーゴ

ソーサレス ▼ メドゥーサ

ナイト ▼ ユニコーン

ガトレ2 冒険の手引き

これから冒険に出発するひよっこたちに、この世界で生き抜くための基礎を教えてやろう。体に覚え込ませ、無駄死にせんようにな。

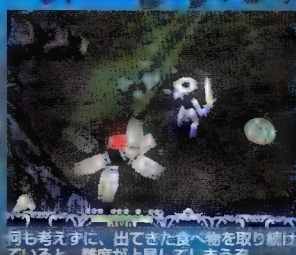
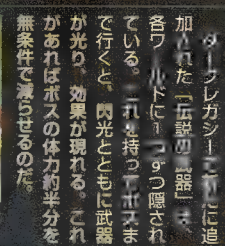
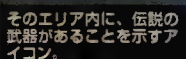
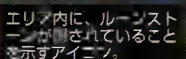
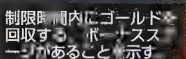
●ジェネレーターを破壊しろ

モンスターの住処となっているジェネレーター。こいつを優先して破壊すること。放っておくと、いつまでも敵を出すぞ。敵が溜まっているような場所、複数のジェネレーターが密集している場所は、ターボショットやマジックを使って一掃してしまえ。

●体力を増やしすぎるな

体力は冒険には欠かせない能力だが、食べ物を取り続け増やしすぎても問題がある。このゲームの難易度はライフの量で変化するからだ。5000ライフをメドに、調整が重要だぞ。時には肉を見捨てることも必要なのだ。

●使い魔が付く…

30レベルまで育てれば、頼りになるオプションが付く。こうなると冒険がグッと楽になるはずだ。まずは30レベルを目指して冒険を続けよう。

何も考えずに、出てきた食べ物を取り続けていると、難度が上昇してしまうぞ。

ゲー事典 ガントレットではお金（ゴールド）が重要な役割を果たしている。能力値をアップさせるのにも、先に進むためのマジックポーションを買うためにも必要になってくる。お金を貯めるために重要なのがボーナスステージと石版だ。石版は一度取ったものをもう一度取ると、500Gのお金が入る仕組みになっている。もう持っているからといって、無視するのはもったいないぞ。

制限時間内にゴールドを回収する、ボーナスステージがあることを示す。

エリア内に、ルーンストーンが隠されていることを示すアイコン。

そのエリア内に、伝説の武器があることを示すアイコン。

ボス戦が有利になる伝説の武器。ボスの動きを止めるものもある。

伝説の武器を手に入れろ！

ダークレガシーで新たに追加された「伝説の武器」は、各ワールドに1つずつ隠されている。これを持ってボスまで行くと、閃光とともに武器が光り、効果が現れる。これがあればボスの体力約半分を無条件で減らせるのだ。

WORLD III HARD ICE

ランクがHARDなだけあって、広大なマップが複雑に入り組んでいる。初心者は迷わず棄権せよ。

WORLD BOSS YETI

雪玉攻撃とジャンプ後にくる衝撃波がメイン攻撃のイエティ。衝撃波をガードを駆使して切り抜けよう。炎の皮紙で雪玉攻撃を封じれば、衝撃波にだけ注意して一気に撃ち込んでいける。後半の発狂モードがキツイ。

AREA4 FISSURE

採掘場最深部。あいかわらずの高低差で、合流する地形を見切れば量を温存していける。そこまで広くはないぞ。

AREA3 MINE

鉱石の採掘場が舞台。高低差が激しく迷いやすい。ボーナスステージは中央付近の金貨を目指そう。

AREA2 CAMP

雪山の深部を突き進む。山中にはトロッコの路線が複雑に絡み合っている。現在位置の把握が重要だ。

AREA1 DOCKS start

氷の大陸での戦闘。1面にしてかなりの長さを誇り、後半のトロッコ地帯が広くて迷う。

伝説の武器「炎の皮紙」

シリンダーが上下する鉱炉を開き、スイッチを押す。扉の奥にある炎の皮紙は、イエティにダメージをあたえたのち、雪玉攻撃を一定時間防ぐ。

WORLD IV HARD DREAM

「夢」と題されたこのワールドは、常識では考えられない不思議な世界。ザコ敵は悪魔系。とにかく堅いぞ。

WORLD BOSS WRAITH

黒い影のような悪霊がDREAMのボス。地面に蛇のような影を走らせたり、いきなり爪を伸ばして電撃を浴びせるなど攻撃は実に多彩。近づくと爪の攻撃や回転斬りがくる。啓示の角灯があれば、緑の…を無効化できる。

AREA3 ILLUSION

空中のパネルを移動するなんとも不思議なステージ。空中を歩ける場所もある。

AREA1 CARNIVAL start

遊園地のステージ。出店のカウンターやメリーゴーランドなど雰囲気は楽しげだが……。

AREA2 HOUSE

無人の甲冑が徘徊し、ポルターガイストが飛び交うお化け屋敷。スイッチがたくさんあるので混乱するが、片っ端から入れていけばOKだ。破壊可能な壁の奥やテレビなど、意外なオブジェクトが破壊可能。このエリアにはルーンストーンがあるぞ。

伝説の武器「啓示の角灯」

エリア3の四角い回廊を何回か経由し、最後にワープポイントのスイッチを入れて戻れば取れる。効果は、ボスにダメージをあたえ続ける…一定時間発生。

探索ワンポイント：ルーンストーンと伝説の武器は、同じ面にはなく分散していると思っていい。そして伝説の武器は壁を壊すとポッと出てくるのではなく、必ずレバースイッチが関係している。レバーの効用が不明の場合は、その場で少し待ってみたり、少し戻って変化がないか確認することが重要。見落とすと結局やり直しだから……。

真のプロレスチャンプの決定！

全日本プロレス3 栄光の勇者達

GIANT GRAM 2000

現[illegible]、残念ながら全日本プロレスはさまざまな[illegible]に[illegible]大きく分裂してしまった。だが、ゲームの世界ではそんなことを吹き飛ばし、さらなる進化を遂げたジャイアントグラム2000が登場！ キャラクターは[illegible]31人以上、新人レスラーから伝説のレスラーまで出し[illegible]しなしだ！ というわけで、今[illegible]はゲーム世界での全日本プロレスを完全[illegible]焼しようぜ！

残念ながら、もう全日本での三沢は[illegible]。これ[illegible]ゲーム[illegible]復活だ！

Text:SHO　©SEGA 2000 ©全日本プロレスリング株式会社

今回の目玉は、なんと言ってもキャラクターの大幅な増加。現役の選手では前作で要望が多かったというノーフィアー（[illegible]森、高山）を筆頭に、小川や垣原、志賀、本田など、マニアをくすぐるキャラまですべて登場。また、伝説のレスラーとして[illegible]のレスラーも完全復活。惜しまれつつも亡くなった馬場や鶴田を筆頭に、オブライト、ブルーザー・ブロディ、はたまた、力道山やデストロイヤー、そして[illegible]ブラジルまで（マニアックすぎる！）参戦だ。前作で登場した[illegible]や川田、小橋などは健在で、新[illegible]追加しさらにパワーアップ。[illegible]どのキャラを選ぶか迷っちゃうね。

[illegible]高山のノーフィアーは外せないキャラ。技も[illegible]に強いぞ！

往年のレスラーも多数登場。鶴田の「オー！」に涙が出る思いだ……。

今回、第一ソフト[illegible]開発部の奥本さんにインタビューしてきた。奥本さんの話によると、前作は「ゲームの展開が早い」という意見が多くあったようだ。たしかに全日ファンは[illegible]の技を受けながら徐々に盛りあがって、大技を出すというところに魅力を感じている人が多い。しかし、ゲームを進めるには、初っぱなから大技を出さないと勝つことは難しかった。そこで、今回は通常のシングルとタッグの他に、三冠戦モードと世界タッグモードが追加された。このモードは、1試合のみのゲームとなるが、試合時間が60分1本勝負となっており、実際の時間でも30分以上は[illegible]ものなのだ。

1試合のみのゲームと[illegible]、じっくり遊べる爽快感は計り知れない。

通常モードのほかに、じっくり遊べる三冠戦と世界タッグを追加。

ジャイアントグラム2000は、当然システムのパワーアップもされている。例えば、旧キャラの新技追加。前作の技から、さらに派生するコンボが多く追加されているし、技自体も大きく追加されているものもある。また、入場後の奇襲攻撃の追加。登場コスチュームのまま攻撃する様子はリアルそのもの！ とくにタッグでのノーフィアーは一見の価値ありだぞ。

他にも、人気度[illegible]変化し、始めから大技を出して勝利しても[illegible]上がらないなどの[illegible]点もある。

奥本 VS SHO

ジャイアントグラム2000のディレクター、奥本氏との対談が実現して喜びを隠せないオイラ。

全日をこよなく愛してきたオイラにとって、最近の事件は悲しい限りだが、最後の締めくくりとしてゲームで発散できるのは嬉しい限り！ ゲームシステム的にも非常に完成されたゲームなので、みんなもぜひプレイしてくれ!!

入場時の[illegible]非常にリアル。演出も[illegible]っているので、必見だぞ。

旧キャラの新技は嬉しい限り。沢山みつけて、ガンガン繰り出そう。

今回のジャイアントグラム2000は、キャラが多いのが一番の魅力。ノーフィアーや、志賀、垣原などの追加もさることながら、ジャンボ鶴田の復活は非常に嬉しい限り！ 個人的にもファンだったので、ジャンピングニーのあとの「オー！」の演出を見たときには、思わず目頭が熱くなるのを覚えた……また、ハンセン・ブロディの超獣コンビの復活なども見逃せない。

熱くさせる・・・こんな試合を待っていた！

バーニング要素の追加

今回、[illegible]変更されたのが「バーニング」についてだ。体力ゲージの[illegible]にある炎のエフェクトがバーニングゲージで、MAX表示が出るとバーニング発動可能状態になる。

前作では、MAX状態じゃないと[illegible]い技や、1回だけフォールを[illegible]せるなどの要素だけだったが、今回はこれらの要素に加え、バーニングモードとバーニング技が追加されることになった。

バーニングモードはゲージMAX中、ボタン全押しで発動。発動後カウントダウンが始まるが、その間フォールは絶対に返せる！といった要素のほか、一度だけバーニング技を仕掛けることができる。

これが今回最大の売りで、各選手に特別の大技、つまり超**必殺技が用意されているの**だ。それぞれ演出の凝った必見の[illegible]が、一度バーニング技を使うとバーニングゲージは0になってしまうので、使いどころに注意して、以実にしとめたい。また、つかむ形で発動するバーニング技がスカってしまった場合でも、バーニングゲージはなくなってしまうのでは[illegible]が必要だ。

さらに、タッグで両選手がバーニングゲージMAXの時には同時に発動し、相方の選手が必ずフォローする仕組みになっているので、前作より決着[illegible]やすくなっているのが嬉しい。

体力ゲージの上にある、炎のエフェクトがバニシングゲージ。100%で使用可。

各選手に用意されているバーニング技は乱舞のような派手な演出。

繰り出[illegible]バーニング技、[illegible]のもの！威力もバ[illegible]でかいぞ！

渾身の爆裂青春バーニングラリアット：バーニング技

タッグ時に両選手がMAX状態なら、バーニングは同時に発動。

相手の選手が[illegible]に入るので、必[illegible]1対1にしてくれるぞ。

ワイルドエクスプレス：バーニング技

DC版とのリンクも健在

前作の売りでもあった、DC版とのリンク。このシステム最大の利点は、DC版で作ったオリジナルキャラクターをアーケードに持っていけるということだ。当然今回もこのシステムは継承され、さらにパワーアップしている。

特に注目したいのは、技を覚える全[illegible]ーニングシステムで、前作では一度覚えてしまった技は二度と変更ができなかったが、今回は覚えた技が気に入らなかったら、いつでも削除することができるようになったのだ。これによって、より自分の理想に近いレスラーを育てることができるというわけだ。[illegible]、アーケード版にチャンピオンとして君臨した[illegible]の動きで、みっちり訓練することができるので、最強のレスラーを[illegible]よう。

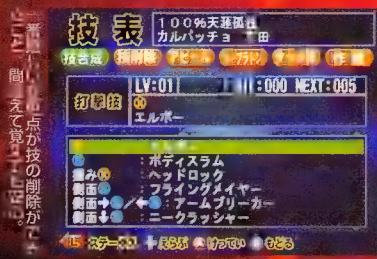
他にも新コスチュームの増加や[illegible]機能満載なので、DC版は[illegible]と同時に即買い決定だぞ！

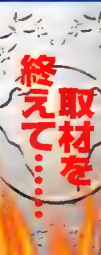
DC版には勝負モードなどのオリジナルモードもあるのだ。

一番[illegible]点が技の削除ができること。間[illegible]えて覚え[illegible]。

育成モード[illegible]回も健在。[illegible]最強レ[illegible]

コスチュームも大幅に増加。個性あふれるレスラーを作ろう。

ジャイアントグラムは、前作から非常に高レベルでゲームとしての完成度があり、ハメだとか、どうしようもない攻撃などが一切なく、やればやるほどうまくなる。そういう印象をもったゲームでした。そして、ジャイアントグラム2000では、前作の不満点や、プレイヤーの要望を大きく取り入れ、さらに磨きをかけた改心の作品だと思います。DC版とのリンクシステムも不満点を大きく解消し、より遊びやすく、おもしろく仕上がってるので、プロレス好きのプレイヤーならば、ぜひDC版と一緒に楽しんでほしいです。

最後になりましたが、取材に快く応じてくださった、開発の奥[illegible]さんと、山田さんに感謝いたします。

ありがとうございました。

今、爆走するのは!

トラック狂走曲

今世紀最後の夏に、息苦しいまでの焦燥感を抱えて当てども無い魂の疾走を続ける君！ その渇きを癒すには、ズンドコに「トラック狂走曲」をやりこむしかねい！ 加速するのさ！ 風になるのさ！ すべてを懸けて明日を目指すのさ！ でも区民税はちゃんと払えよ。

TEXT:多

夜の街に 魂の蛍火が舞う

第四章「夜の帝王」

並み居る障害乗り越えて、やってきました夜の町。

このステージには途中に分岐があり、そこから大きく2つのコースに分かれている。

まず右コースだが、こちらは大渋滞を起こしており、車が超混雑中の地獄コースとなっている。恐竜◯車よろしくすべての障害をブッ潰しつつ走ったら、速攻でタイムオーバーになってしまうぞ。

右コースを選ぶと、幸いなことにタイムはたっぷりとエクステンドしてくれるので、車の間を縫うようにして慎重に走ろう。アクセルベタ踏みではなく、状況に合わせて減速しながら進もう。

一方の左コースは、工事中の高速道路を突き進んでいくことになる。並走する車はいないが、道路の両端から落ちてしまった場合は、そこでトラッカー廃業、言わばゲームオーバーの憂き目をみるゾ。暗闇で車幅が認識し辛いので、慎重かつデェアーイナミクなハンドリングが必要だ。

ステージ4の最後は、高速道路からの大ジャンプ。「スピ◯ドみたいDA！」とか浮かれてると、サックリ失敗するので、気を引き締めて真っ直ぐ走ろう。

工事中の高速道路にて、悪男と生死を賭けた大バトル[illegible]、なりすぎて弾かれ[illegible]道路[illegible]に落下[illegible]い[illegible]うに。

ステージ4のスタート早々に、背筋もこうつくかと[illegible]ミック[illegible]炸裂。精神汚染にもっていかれることのないように、気を確かに持って運[illegible]

恐素の大渋滞！ これまで以上に[illegible]ハンドリングが要求される！ [illegible]大型車にだけは当たるな[illegible]

無事故へのホーンテクニック

ズバムと叩けば一発で車が道を開けてくれる「ホーン」だが、皆様活用しておられるだろうか。

この「ホーン」には特性があり、押した瞬間、前方を走っている車は「道路の左」に寄って道を開けてくれる。その隙に道路の中央を突っ切っていけばいいのだが、その時注意したいのは対向車。中央線をはみ出すと対向車をかわし切れないことが多い。気を付けよう。

並走[illegible]の[illegible]を抜ける時にホーンを押すと、自分の方に寄ってきて[illegible]ので注意。

当然の事ながら、悪男に[illegible]してはホーンの効果がない。[illegible]に使おう。

ゲー事典 この夏ナムコで行なわれるプレゼントキャンペーン「夏はナムコでゲームスルー!」（期間：8月5日～31日）、車関係のプレゼントも充実しており、無限（株）オリジナルグッズや（株）オートバックスクーポン券もプレゼントの中に入っている。キャンペーン自体は、チョ～簡単なクイズに答えるなど簡単なものなので、とりあえず67ページを見よう!

悪男フォーエヴァー

今まで、幾度と無くプレイヤーの行方を阻み、悪辣な妨害を仕掛けてきた公道の無法者・悪男。このステージ5にて、宿命にピリオドを打つべく最終決戦の幕は切って落とされた！ しかしその時！ ラストバトルを阻むかのように、両者の前にパトカーの大群が現れた！

その時、悪男が!?

目の前にパト車の群れ!

ここは俺にまかせろーッ!!

「オマエと走れて……楽しかったぜ……」

そしてヤツは風になった……。

愛しき者の待つゴールへと!!

最終章「心の故郷、妻の待」

万感の想いを込めて、ついにたどり着いた最終ステージ。人類有史始まって以来のビッグタウンが、ついに[illegible]フィナーレを迎える時がやってきたのである！

このステージは[illegible]

[illegible]エンジンが[illegible]

りとアクセルを吹か[illegible]

[illegible]

最後の難関に突入した後に[illegible]

[illegible]には度胸ポイントが隠されているので、[illegible]ておこう。

スタート直後の坂で事故っている車には、度胸ポイントが隠されているぞ。

窒息寸前!!この濃すぎるゴール前の盛り上がりを見やがれ!!

感激のフィナーレはマヂカデース!

走るんだ隼人! 地獄の釜が開く前に!

生き物万歳! ネコまっしぐら!

吠えろエンジン! 車輪神の名にかけて!

次号、感動のエンディングスペシャル! 君は刻の涙を見る!

DC版「東京バス案内（ガイド）」がアーケード版でデビュー！
東京バス案内

DCのゲームがセガの「職ゲー」シリーズとして、アーケードゲームに登場！ 家庭用の「のんびり」感が業務用ではどうアレンジされていくのかが注目かも？ Text：ずるずる㊫

©SEGA 2000 ©FORTYFIVE 1999

ドリームキャストのゲームとして、東京都交通局の全面協力により発売された「東京バス案内（ガイド）」。そのゲーム性に目を付けたセガがスカウト？ し、アーケードのゲームとしてデビューすることとなった！

今回の場合、家庭用ゲームから業務用への移植となる訳だが、大型筐体モノへの移植は前例がほとんどなかった関係で、少々苦労があったようだ。

アーケード版となって「ここが変わった！」という部分を今回紹介していこう。

バスには大きなハンドル、ドア開閉ボタン、車内アナウンス用のボタンなど、乗用車には見かけられないものが付いている。家庭用では実現できなかったこれらのリアルさがアーケード版では本物に近い形で再現されている。ゲーム発売後、その大きさとリアル感を実感してもらいたい。

普通のドライブゲームなら、ハンドル操作・アクセル・ブレーキ・シフト操作を行なうだけで済むが、このゲームの場合それらの操作以外に、ウインカーを出す・ドアを閉める・車内アナウンスを流すなど、ハンドルから手を離す必要がある操作が加わることになる。

また、公道を走ることになるので、道路交通法をしっかり守って走る必要があることも、操作を難しくしている要因と言えるだろう。

車の免許所持者なら普通にしていることなんだけど、ゲームの中で制限速度を守るのって大変なんだなあというのを実感するはず！ 足は速度調整、手はハンドル・ウインカー・ドア閉め・車内アナウンスの操作、かなり慣れが必要のようです！

ゲームを作ったひと

株式会社フォーティファイブ
ゲームデザイン
中野 健二

スーパーファミコンターボ、バーチャルボーイ、64DDなど、消えていったハードに関わり続け、現在に至る。

プレイヤーへのメッセージ
「企画段階でのDC版ののんびり感をどうアーケード版用に調整するかが難しいところですが、是非やってみてください！」

絶賛発売中！

DC版
「東京バス案内」
家庭用ならではのストーリー、分岐に渡るコースなどもある。

筐体を作ったひと

株式会社セガ・エンタープライゼス
メカトロ研究開発部 サブチーフ研究員
宮本 幸司郎

アンパンマンのポップコーン工場やUFOキャッチャーといった、メジャーどころから、プッシャー系メダル機まで幅広い守備範囲を持つ。

プレイヤーへのメッセージ
「一目瞭然、バスのゲーム！という筐体ができました！ 楽しんでください！」

本物の街中を走るのと同じ感覚で距離感を味わえるぞ！

業務用「東京バス案内（ガイド）」は、8月下旬に発売される予定だ。

まだ発売まで間があるのでのんびり構えていても良いかもしれないが、発売直後にヒーローになりたい人がいたら、この移植の形を最大限に活かし、ソッコーでドリームキャスト版をゲットして、家で特訓をしても良いかも知れないぞ！（お盆休みを有効に使うのも良いかも？）

ゲー事典 DC版ではのんびり感あふれるゲームに仕上がっていたのだが、それをアーケード版ではどう調整していくかが大きなポイント！ そこがアーケードならではの難しさになるかな？

誰でも踊れるビジュアール系パラパラマシィーン！ アンタもパラる？

[illegible]

担当：
アルカディアパラパラオールスターズ（わりと年長組）

©TACMI CO.LTD

☆パラパラをゲーセンで大胆レクチャー！

ユーロビートの曲にのっかって腕のフリだけで自らの人生、生きざまを表現する「パラパラ」。このチョー人気ダンスを楽しみたいが■り方知らないでゴワス、というウブな諸君にもってこいのゲームが「恋のパラパラ大作戦」だ。この恋パラは画面に映るキャラクターのお手本ダンスをマネして踊るゲーム。ゲームセンターでヒラヒラと手を舞う姿はパフォーマンス性BATSUGUNだぞ！　ゲーセンパラクイーンの座は君のモノだ！

では早速システムから紹介しよう。まずモニターのキャラクターが4小節程度のお手本ダンスを踊るので、しっかりフリ付けを覚えよう。その後に続くプレイヤーのダンスパートでさっき覚えたとおりにパラパラを踊ればオッケー。筐体中央部のセンサーが動きを細かく判定するぞ。

このとき注意したいのが、画面と向かって同じに動くということ（鏡の要領でマネする）。キャラクターが左手を動かしたら、プレイヤーが動かすのは右手DAYO！

お手本通りに踊れていればパラメーターが上がり、間違えると下降するぞ。曲終了後にパラメーターが合格ゾーンに達していればゴートゥ・ネクストラウンドって寸法だ。

「恋のパラパラ大作戦」の醍醐味は、本格派パラパラを段階を追ってレクチャーしてくれるので、ビギナーからマニアまでしっかりパラパラを踊らせてくれるところにある。初プレイでも「こんなカッチョよく踊れていいんですか？」と陶酔できることウケアイ！　さあ肝を据えてレッツPARAPARA！

☆パラをつなげ！ワンポイントアドバイス

恋パラを気持ちよくスィンギングしていると、画面に「〜パラ」と数値が表示される。これは、どれだけノーミスでダンスを続けているかの情報で、間違えなければラウンドを持ち越してどんどん上昇するぞ。それから途中で出てくる「決め！」シーンはアドリブゾーン、腕を突き出すもクロスさせるもよし、尻を出すのはダメ、得意のポーズを決めてやれ！

恋パラは、なにげに足のステップもチョ〜重要。この足部分もセンサーで感知されていて、ステップ値が溜まっていき得点&パラメーターが上がるぞ。ノリノリでプレイしよう。

ダンスのレベルはショキュウ（レンシュウアリ、ナシ）、チュウキュウ、ジョウキュウ、マニアの5段階から選べる。さすがにジョウキュウになるとお手本の動きも複雑になり運動量もハンパじゃなくなってくるので、最初はショキュウのレンシュウアリから遊ぶのが無難なチョイスだろう。

非接触式入力システム『人工網膜センサーモジュール』搭載！

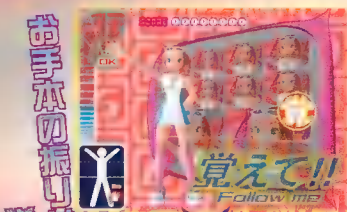
筐体のモニター下に付いているのが網■センサーモジュール。プレイヤーのダンスなど、位置と動きの連続情報を正確に感知するのだ。このシステムでエアロビクスや盆踊りのソフトも検討されているそうだ。生きててよかった！

これがスグレものの人工網膜センサー。複雑な手の動きも的確に捉えるぞ！

☆HOW TO 大作戦！

お手本の振り付けを覚えて……

続けてダンス☆

パラをつなげれる行為は高得点にもつながる。ハイスコアラーにとっては過酷な試練だ。

初心者モードも2種類。色々なレベルの人に対応している。ウレシイネ！

ラブぱら！ INTI渋谷恋パライベント

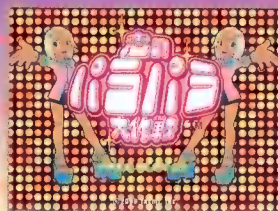
INTI渋谷で爆突に開催された恋パラ先行設置無料体験イベント、我らアルカディアも果敢に潜入、挑戦してきたぞ！

ダンスに泥のうねりを取り入れたような、まったりかつ緩慢としたパラパラを操るライター柵太郎。

だが、二度目のプレイですでにこの上達ぶり！すごいや「恋のパラパラ大作戦」！

こちらは通りすがりのハガキDJ-T氏。シャープな動きはさすが特A級ダンスマッシィーン！

パラパラとオデ

「パラパラ」と言うと、何ぞもっさりとして浮わ付いていることこの上無く知的生命体としての誇りをかぁちゃんのお腹の中に置いてきたような軽薄極まりない印象を受けること甚だしく「ケッ、鼻持ちなんねぇや！」と江戸弁で一蹴せざるを得ないメンタリティを有していた私ですが、この「パラ恋大作」をやった瞬間、「アッ、パラパラってちょっといいカモ。イ〜ケ〜て〜る〜」といきなり改心しました。パラパラ最高。

やっぱこれからはパラパラ安定っしょみーたーいーなー。

INTI渋谷でのイベント時は、店の各所にあるライブモニターと大型プロジェクターで壁面にも恋パラプレイヤーの様子が映し出された。そんな環境の中、ライター柵太郎がさっそうとパラパラを踊るやいなや半径500M内のゴキブリが死滅。雑草が枯れた。それはそうと恋パラマニア必見のサイトを教えてしんぜよう。http://www.koi-para.com/　に今すぐアクセス！

19XXシリーズ最新作！

9月稼働予定/CP-SYSTEM-II

パートナーシッププロジェクトの最新作は、何と「19XX」シリーズ。シンプルなゲームシステムで遊びやすく仕上がっているぞ。

名作復活！

この夏、かの名作「1942」から連なるシリーズの最新作が発売される。その名も「1944」！　しかもこれが、グレート魔法大作戦でおなじみ、ライジング／エイティングとカプコンによるパートナーシッププロジェクト作品としてリリースされるとくれば、期待感はいやがおうにも高まってしまうのではないかな？

気になる操作系は、8方向レバーとショット&ボンバーの2ボタンというオーソドックスなものだが、少し変わっているのがショットを押し続けてから放すことで使用できる、チャージアタックという新システム。

チャージアタックの使用中は自機が無敵になるので、積極的に使っていきたい。

ステージ構成は全16面。最近のゲームとしてはかなり多めのステージ数なので、スタート時に開始ステージを選択できるようになっているぞ。じっくり遊び込もう！

STAGE SELECTION MENU
最初から始める
ステージ⑥から始める
ステージ⑪から始める

開始ステージを選択できるので、腕前に合った場所から始めよう。

攻撃システム① チャージアタック

……が高度を上げて……時間強力なショット……になる。ただし、いったん使うと、再び使えるようになるまでしばらく時間がかかることに注意。

伝統的な2機体

今のところプレイヤーが選択できることが判明しているのは、P-38とゼロ戦の2機体。44年といえば終戦直前という微妙な年代だけに、国籍の異なるこの2機種の組み合わせというのは意味深。どんな舞台背景があるのだろう？　機体特性などは続報を待て！

第二次世界大戦で活躍した「双状電光戦闘機」と呼ばれた名機。

P-38と同時期に活躍した戦闘機。抜群の運動性能を誇る伝説的名機だ。

ボンバー発射！

援護攻撃で敵を一掃だ。

「1944」はライフ制？：スコアの下に表示されている、「POW」と書かれたゲージにお気づきだろうか？　まだ詳しいことはわかっていないが、どうやらこのゲージは自機のライフに相当するもののようだ。もしもライフ制だとすれば、それにともなって敵の攻撃もかなり激しくなることが予想される。

上級コースになると、舞台となるコースは市街地から郊外の山岳地帯にまで伸びる！　そこで繰り広げられる近道探しは……。

コース外走行は当たり前！　ここまでやるともう曲芸！

Text：ずるずる㊓

結構シビアだぞ！「山岳コース」の上級！

序盤と終盤が市街地コースで、その他の部分を郊外、山岳地帯で占めるのがこの上級。近道探しは当然その郊外がメイン！　そこをクローズアップしてみよう！

市街地を出て草原を抜け、橋を渡り山岳地帯へと進むのだが、その橋を渡らずにショートカットが可能になるのだ！　ここの水深は浅いらしいです！

さらに進むとまた橋！　右は壊れているので普通左へ進むと思うが、ここは右へ！　壊れた橋を連続ジャンプしてショートカットしていくのだ！

（簡単に言うな！　って感じ！）

ここの水深は深いらしい！

山岳地帯に入ったら転落に注意して走り、坂を駆け上がり、街を周回したら下りの山岳地帯へ！

登りでは不可能だった近道が「落っこちる！」という状況の中で可能になるのだが、その近道、勢い余ると転落するので注意！

うねった山道で、ショートカットできたらと思うけど、それができちゃうのだ！

山岳地帯を抜けたら、大空を飛んで壊れていない橋の上へ大ショートカット！　下が見えないので、イチかバチかで飛ぶしかないぞ！

細かい近道もあるんだけど、大道芸的なものを今回チョイスしてみました！　さて成功できるかな？

MOUNTAIN CORSE
DISTANCE:6205m
HARD

崖の上から橋の上へ大ジャンプ！　成功しても失敗しても妙に気持ちいいよこれ！　笑えるし！

ホップ、ステップ、ジャ……ッポーン！　橋が微妙に左右に傾いているのがかなりの曲者！

川が渡れるとわかれば……いかに直線的に走るかを考えてタイムアップをしよう！

ゲー事典　初級、中級コースでは、近道のしどころが見てはっきりわかるけど、上級コースの近道は、かなり大胆なものが多く、その実行には大きな危険を伴う。覚悟を決めてトライをしてもらいたい！

シンプル　イズ　ベスト！

COSMIC SMASH

Text:SHO

フュージョンゲーム誕生！

セガのプライベートショウで初のお目見えとなったコズミックスマッシュ。宇宙船の中を思わせる未来的なステージで、クリスタル感覚のキャラクターがラケットを持って、ボールをスパコン！っと打ちまくるのだが、テニスではなく、相手のいないスカッシュがベースなのだ。しかも、箱状のステージにはブロックが配置され、それを壊しながら楽しむという新感覚のパズルゲーム。一度プレイしたら、やめられなくなるほど中毒性の高いゲームだぞ！

ゲームシステム

このゲームのルールは、ステージに配置されたブロックを壊していくという、至ってシンプルなルール。ブロックの中には壊せないブロックや、移動するブロックなどもありバリエーションも豊富だ。

ゲームシステムはタイム制なので、自分の後ろにボールをそらしても、ミスや残機がなくなるということはなく、とにかく時間内にブロックを全て壊せばOK。

普通に打ち返すほか、強力な玉が打てるトリックスマッシュや、カーブするコズミックドライブといったものもあるようだ。

操作系もシンプル

操作系も至ってシンプルで、レバーが一つに、ボタンが二つ。ボタンは、スマッシュボタンとジャンプボタンだ。写真を見て気付いた人もいると思うが、このゲームにはジャンプがあり、大きくバウンドした球をジャンプして打ち返すことが可能だ。天井や壁を蹴って打つことなどもでき、バリエーションもさまざま。

また、ボタンを同時押しすることによって、通常よりも強い打球（トリックスマッシュ）になり、効率よくブロックを壊していくための重要な要素となる。

ボールを打つときにレバーを左右に入力すれば、狙いたい方向を決められる。

ボールの反射角度に素早く対応して、動くことが重要になるぞ。

ジャンプスマッシュのポーズはさまざま。コミカルなポーズもあり。

高い打点の場合はジャンプして打つ、新しいシステムになっている。

セガプライベートショウ

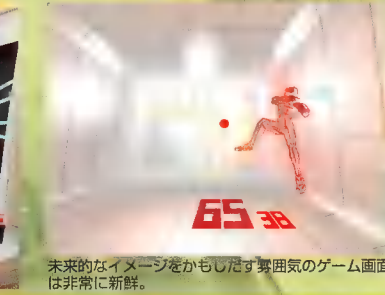
去る6月23日に東京流通センターでセガプライベートショウが開催され、コズミックスマッシュが初出典された。大きなモニターに映し出されたゲーム画面に、みな足を止めて鑑賞。我が編集部のメンツもプレイしたが、シンプルな操作と、のめり込めるパズル性に、高い評価をしていた。

初心者にも易しく、十分に楽しめるゲーム性を持っているので、見かけたら遊んでみてほしい。

大きなプロジェクター画面に、みな足をとめて、見入っていたぞ。

来場者は黙々とプレイを始めるが……、いつのまにか、夢中に。

未来的なイメージをかもしだす雰囲気のゲーム画面は非常に新鮮。

ゲー事典　今回プレイしたコズミックスマッシュは、まだまだ開発途中のものだ。この先の調整で操作環境や面構成に変更が無いとも言えないが、至ってシンプルなルールは単純明快。最新情報はここでチェック！　http://www.cosmicsmash.com

ストZEROの面子がDVDアニメで再戦！

STREET FIGHTER ZERO THE ANIMATION

ストリートファイターⅡ誕生10周年メモリアル作品堂々完成！

発売元：株式会社カプコン　セルピュータレーベル
販売元：株式会社メディアファクトリー/株式会社[illegible]・エンタテインメント・[illegible]ストリビューション

カプコンがすべてのストZEROファンに贈る この夏最高の超格闘アニメーション！

『ストリートファイター』シリーズを題材にしたアニメーションといえば、劇場版『ストリートファイターⅡ』やTV版『ストリートファイターⅡV』が有名だが、この度カプコン自社レーベル「セルピューター」からストZEROシリーズをアニメ化した「ストリートファイターZERO-THE ANIMATION DVD EDITION」が製作、メディアファクトリー社から発売される運びとなったのだ、イエーイス！

ストZEROシリーズが下地になっているので当然ZEROキャラたちが大活躍するぞ。リュウ、ケン、春麗はもちろん春日野さくら、ローズ、さらにさくらの友人ケイちゃんも出演だ。[illegible]・火引弾の挑発[illegible]はDVDでも健在だぞ！

作品のストーリーは殺意の波動に苦悩するリュウとリュウの弟を名乗る少年シュンを中心に進んでいく。特筆すべきはZERO戦士が集う格闘大会のド迫力バトルシーン！　スーパーコンボがぶつかり合うリュウ対ケン戦は必見のベストバウト。ここから先はDVDを見てからのお楽しみだ。

さて、気になる声優のキャスティングだが、リュウ（ケイン・コスギ）、ケン（一条和矢）、春麗（冬[illegible]由美）、さくら（大[illegible]千[illegible]）、ローズ（折笠愛）、豪鬼（西村[illegible]）といった豪華[illegible]陣で、劇中のキャラクターはゲームとのシンクロ率120%といっていいだろう。

またスタッフには、監督に山内[illegible]氏（Cryingフリーマン、ドラゴンボール劇場版など）、キャラクターデザインに馬越[illegible]氏（剣風伝奇ベルセルク）、音楽に松尾早人氏といった一流の方々を迎えている。

このハイクオリティアニメーションに加えて、DVDならではの映像資料特典がてんこもり、さらに[illegible]本初公開の「USA版ストリートファイターアニメーション」まで収録されているのだ、萌～。

レンタルはしない方向らしいので、ストZEROファンなら買うしかないよな、な！　2000年の夏はストZEROアニメーションDVDで締めくくってくれ！

これがジャケットだ。見かけたら即購入！

DVDのメニュー画面。ここからストリートファイターの世界へクリックイン！

DVDならではのコンテンツがガッツリ！

- 激！『声優、監督、作画監督インタビュー映像』
- 萌！『スタッフ写真収録』
- 焔！『ストZEROアニメメイキングビデオ収録』
- 孟！『ストZEROアニメ予告編』
- 滅！『ストリートファイターUSA版』

ストリートファイターZERO-THE ANIMATION-DVD EDITION 2000.8.30発売

限定版：7,800円（税抜）CPVA-1001（※1）
通常版：5,800円（税抜）CPVA-1002
■DVD仕様：片面2層/[illegible]/レンタル禁止/MPEG-2
■収録内容：本編約98分＋同時収録約25分＋映像特典約15分

※1：カプコンデザインチーム描き下ろしストⅡ10周年オリジナルTシャツ同梱

初回限定！　W購入者特典、ストⅡ誕生10周年記念キャンペーン！「ストZEROvs.ストⅡ」オリジナルテレホンカードプレゼント！

ストZERODVD版と（株）SPE・ビジュアルワークスから9月20日発売される劇場用アニメ「ストリートファイターⅡ」DVD版の2タイトルを買うともれなく「ストZERO VS. ストⅡ」オリジナルテレホンカードがもらえるぞ！　昼飯を抜いてでもモノにするべし！

このロゴが目印だ。いますぐ予約に走れ！

CAUTION！　これが大統領の実力だ!! 同時収録はアニメ「ストリートファイター」USA EDITION!!

全米で1995年にTVオンエアされ、米キッズたちにメガ好評だったのがこの「ストリートファイターUSA版」だ。本DVD版に独占収録されたこのか[illegible]日本初公開Ver.である。肝心の内容だが……まずキャラクターは当然アメリカンナイズ全開、いわゆるポカポンタス然とした絵柄で君の感性にゼロカウンターってなシロモノだ。もちろん絵のみならず、すべてがアメリカーンなんだぜメ〜ン！

秘密E[illegible]組織シャドルー、シャドルーに立ち向かうシークレットチームの秘密と秘密がぶつかり合うという話自体は勧善懲悪ものだが、キャスティングの妙がチョル凄え。ガイル、ブランカ、T・ホーク、ディージェイ、チュンリーがヒーロー一軍で、それ以外はオール悪役または中立という豪快さ。

さらにケンは道徳観念のない詐欺師、フェイロンは香港裏社会のボス、ダルシムは魔導士というファン失禁の設定である。なんとさくらやファイナルファイトのキャラクターも登場するらしい。エディ・Eなのか？　このブリリアントなUSA野武士たちが喋る！　動く！　闘う！　アメリカのチルドレンがフィーバーするのも無理はないテンションといえよう！

このアニメ映像の炎は諸外国へと飛び火し、スペイン、ドイツ、イタリア、マレーシア、インドネシア、デンマーク、アラビア諸国etc.など日本以外で大ブレイク。そう、このグローバルムーブメントに乗り遅れているのはジャパンだけなのだ！　日本のアーケード専門誌読者投稿コーナーで「もっとキャプテンサワダを！」と盛り上がっているサワダっ子諸兄はもはや買うしかないよな！　な！　まあ、サワダがかならず出るとは限らないのですが。

ストZERO DVDには第一話分の約25分がアメリカンサイズで収録されているぞ。残念ながら日本語字幕・吹き替えなしの英語オンリーなのだが、その辺りは各々の器量でなんとかしてくれや。とにかくストⅡファン必見のUSAバージョンを騙されたと思って観てくれ！

アルカディアUSA誌も絶賛のUSA版！　もちノーカット完全版だ！

Q.ぼくはDVDを持ってないけど、ストZERO DVDは観たいです。どぎゃんしたらよかとですか。（沖縄県　ゲーマント君）　A.ストZERO DVDのソフトを買って寝かしときな坊主。俺も昔、FMタウンズ持ってないくせに「プリルラ」をゲットしたことがある。7年後の今も寝っぱなしだがな。付属ポスターはきゃわいかったぜ（ひさしぶりのDr.シュリンプシュタイン）。

カードバトルでドリームマッチ開幕だ!!

VERSUS TCG SNK vs. CAPCOM

昨年10月発売のネオジオポケット用ソフト『SNK VS. CAPCOM 激突カードファイターズ』をベースにしたトレーディングカードゲームが未来蜂歌留多商会から発売！『CAPCOM VS. SNK』よりも一足早く、夢の対決を実現しちゃおう！

text：C・LAN

カードは合計300種類以上！君だけのチームを結成しよう!!

7月22日に発売された、この『VERSUS TCG SNK VS CAPCOM』は、対戦格闘ゲームの[illegible]が生んだキャラクターたちが一堂に会するトレーディングカードゲームだ。トレカとしてコレクションを楽しむだけでなく、プレイヤーが1対1で闘うカードゲームとして遊ぶことで[illegible]に入りのキャラクターを集めてチームを結成しよう。

合計で300種類にもおよぶカードの中には、イラストの異なるパラレルカード、スペシャルカードという特別なカードも18種類ずつ存在する。[illegible]ードの効果に違いはないが、コレクターズアイテムとして、[illegible]ひ持っておきたいね。

キャラクターカードの見方

カードには大きく分けてキャラクターカードとアクションカード（ACカード）の2種類がある。キャラクターカードは、BPとSPのふたつのパラメータが基本になるぞ。

カードの種類

カードにはACカードとキャラクターカードの2種がある。さらにキャラクターカードはその能力で4系統に分かれる。

ACカード

効果を発揮後、即座に捨て札になる使い捨てのカード。SP消費量が高め。

キャラクターカード

そのキャラを硬直状態にすることで使える能力。メインフェイズに使用できる

そのキャラが場に出ている間は、ずっと効果が発揮されているタイプの能力。

援護キャラとして他キャラにつけることができる（その後◆能力として機能）。

そのキャラが場に出た瞬間にのみ発揮される能力。強烈な効果が多い。

BP（バトルポイント）
キャラクターの戦闘力を示す。攻撃力と防御力の両方を兼ねている。これが0になるとKOされて捨て札に。

特殊能力
キャラクターの持つ能力が（あれば）ここに表記される。能力の種類には左に挙げた4種類の属性がある。

SP（ソウルポイント）
キャラクターを呼ぶために必要な精神力。基本的にはマイナスだが、SPが増えるカードもけっこうあるぞ。

キャラクターの名前

イラスト

登場作品名

BATTLE FIELD in VERSUS TCG

①プレイヤーHP（ヒットポイント）
3000からスタート。これが0になると負けだ。

②プレイヤーSP（ソウルポイント）
0からスタート。カードを場に出すことで増減。

③キャラクター
キャラクターカード。行動済みは横向きに。

④キャラクターBP（バトルポイント）
キャラの攻撃力&HPを示す。0でKOとなり捨て札に。

⑤デッキ
40枚の山札。ここからカードを引く。

⑥捨て札
KOされたキャラや使用済みカードはここへ。

手札は5枚でスタート
ゲーム開始時にお互い5枚ずつ引く。手札の枚数には上限なし。

カードを買ったらデッキを作成！これで準備はOK!!

このゲームで遊ぶために必要なものは対戦相手と40枚のカードで組んだ山札である「デッキ」のふたつ。デッキは40枚ちょうどで作り、同じカードは最大3枚まで投入できる。スターターをそのまま使うことも可能だぞ。デッキを作れば準備完了。スターターを買うともらえるプレイシートを敷いたら友達といざ対戦！

デッキ構築のルール

- 40枚のカードで構成
- 同じカードは3枚まで

合体攻撃で貫通!!

攻撃は基本的に1体で行なうが、SPを消費することで合体攻撃が可能となる。合体攻撃は応戦キャラのBPを超えたダメージが貫通して相手プレイヤーに届くので非常に強力だ。

合体人数	消費SP
2人合体	5SP
3人合体	10SP

攻撃プレイヤーが2体で合体攻撃を仕掛けるとする。前衛、後衛は自由に選択が可能。この場合はルシファーが前衛。防御側はベガで応戦。

1500対700で攻撃側の勝利。ベガは倒れ、その攻撃は前衛のルシファーにヒット。ここで超過分のダメージ、800がプレイヤーに届くのだ。

バトルのしくみ

VERSUS TCGでキャラクター同士の戦闘は「バトルフェイズ」に発生する。戦闘をするかどうかを決定するのはターンプレイヤーで、攻撃キャラクターはすべて相手プレイヤーに向かう。これを相手が応戦する、という図式。ここで戦闘の流れを詳しく説明しよう。

攻撃宣言ステップ

プレイヤー1

ターンプレイヤーは攻撃に参加する通常状態のキャラを、自分のフィールドから選び、カードを横に倒す。これが攻撃の合図だ。

応戦宣言ステップ

プレイヤー2

防御側のプレイヤーは、各攻撃キャラに対し、それぞれ自分のフィールドに配置された通常状態のキャラ1体で応戦できる。

ダメージ解決ステップ

プレイヤー1

BP:
700（フォボス）
－500（ユリ）
＝200（残り）

プレイヤー2

BP:
500（ユリ）
－700（フォボス）
＝－200（KO）

攻撃キャラに対する応戦キャラの割り当てが決まったら、同時にそれぞれのBPぶんダメージを与える。減少したBPの数値はそのままでプレイ続行。BPが0になったら捨て札になる。

ゲームの流れ

硬直解除フェイズ

硬直状態（前ターンに行動）、準備状態（前ターンに登場）のキャラを通常状態に戻す。

アップキープフェイズ

維持コストが必要なカードがあれば、ここで支払う。

ドローフェイズ

デッキからカードを1枚引く。ただし先攻の第1ターンのみ、このフェイズは飛ばされる。

メインフェイズ

キャラカードの配置と援護、ACカードと●能力の使用が可能。配置と援護は1回だけ。

バトルフェイズ

場にあるキャラカードで相手プレイヤーに攻撃できる。攻撃参加キャラは任意に選択できる。攻撃したくない場合はしなくてもよい。

6 エンドフェイズ

ここで、効果が発揮される能力があれば処理する。終わったら相手にターンが移る。

必殺のコンボを決めろ!

カードの特殊能力はさまざま。単体で見ると使いにくくても、特定のカードと組み合わせることで強烈な効果を発揮する場合もある。これが「コンボ」だ。格闘ゲームの連続技同様、『VERSUS　TCG』でも探せばたくさんある。ここでいくつか例を紹介しよう。

コンボ例1 W瞬間獄殺

好きなカードを手札に戻せる社で、キャラ1体をKOする豪鬼を戻せば2体KOできる。使用法をこれに限定するならば社↓レインでもいい。

コンボ例2 ゲージ装填

ACカードを捨て札にして500ダメージを与えるリュウを活用するために、元でACカードを山札に全部戻す。ドロー強化カードも欲しいところ。

コンボ例3 オロ急成長

相手がカードを引く度にBPが上がるオロのBPを一気に増やそうというコンボ。カードを2枚使うので、相手の手札＋1枚以下なら完璧だ。

MEDAL MEDAL MEDAL MEDAL MEDAL MEDAL

これぞメダルシューティング!!
Galaxian Fever

あの敵キャラを再び撃つべし!!

メダルをガンで発射して画面の敵を撃つナムコ・シューティングメダルシリーズ。前号で紹介した「シューティングパラダイス」に続く第2弾は、あの超レゲーをそのまんま遊べる「ギャラクシアンフィーバー」だ。

「ギャラクシアン」「ギャラガ」「ギャプラス」名前を聞くだけで、敵キャラが舞い落ちてくる姿が目に浮かぶ人も多いだろう。あの懐かしい雰囲気が完全再現されているぞ。そしてゲーム内容もほとんど同じ。回転しながら落下してくる敵にメダルの弾をブチ当てればいいのだ。違いといえば、弾と得点がメダルになったことぐらい（ちと大げさか）。

我々ビギナーがメダルを増やすとっかかりとしては最適なゲームかもしれないので、見かけたらぜひひと挑戦してみよう。そうそう、メダルゲームを始めるときは思い切って50枚程度は借りないと醍醐味は味わえないぞ。

GALAGA FIELD

GALAXIAN FIELD

GAPLUS FIELD

GALAXIAN FEVER!

HOW TO PLAY

①本家のシューティングと同じくエイリアンの隊列が浮かんでいる。隊列から飛来してくる数匹のエイリアンが、画面下の射程範囲に止まっている間にメダルで破壊する。
②エイリアンはメダルを隠し持っていることがあり、運が良ければメダルがもらえる。光を持つエイリアンを倒すとジャックポット（JP）カウンターにメダルが貯蓄される。
③全40匹のエイリアンを倒せばステージクリア（ギャラクシアン→ギャラガ→ギャプラスの順で進行）。メダルを大量に獲得できるボーナスゲームとなる。ボーナスゲームは全部で4種類、ルーレットでランダムに決定する。
④ルーレット中にJPゲームもある。これに成功すれば、JPカウンターに貯蓄されたメダルをゲットできる。

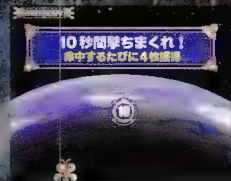
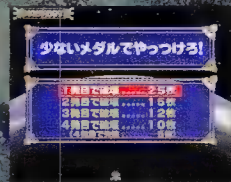
メダルが消えるヒミツ

モニターに命中したのに、ナゼかメダルは敵を破壊して消えてしまう。この不思議な現象は、ナムコお得意の(?)ハーフミラーのパワーなのだ。実際のモニターは筐体奥にあって、反射した画面が見えているだけなのだ。単純だけど驚く仕組みだぞ。

BONUS GAME

DOUBLE UP
だんだん小さくなっていく敵キャラをメダル1枚で倒していく一発勝負。1回でもハズしてしまうと終了。

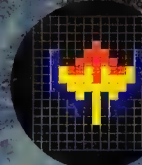
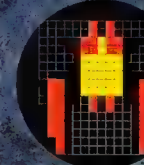
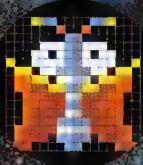
GAPLUS
元祖ギャプラスのように敵キャラにメダルをぶつけて相手をする。10秒間でぶつけた回数に応じて獲得メダルが増える。

どちらか1匹のギャプラスをメダル1枚でやっつけろ!

HIGH&LOW
どちらか一方を狙う一発勝負。大きい敵は獲得枚数が少なく、小さい敵は多い。

DECREMENT
超巨大サイズの敵を破壊するまで撃つ。発射数が少ないほど多くのメダルを獲得できる。

JACKPOT

JACK POT

BOSS&ITEM

ボスキャラはアイテムを持って飛来してくる。うまく使ってメダル大量ゲットだ。

CAPTURE	HELP	WIN 10
捕獲ビームでザコ5匹を10秒間停止	援護機がザコ10匹を破壊	メダル10枚獲得
WIN 20	**JP+50**	**?**
メダル20枚獲得	JPカウンターに50枚追加	ランダムで他のアイテムに変化

ゲー事典 あのエイリアン軍団があの音楽に乗って登場してくる「ギャラクシアンフィーバー」。懐かしいやら面白いやらメダルは増やしたいやらでハマるハマる。取材時間中、ナムコの人々を無視して延々と遊び続けてしまった。アルカデ読者及び30才近辺の人ならきっとハマること間違いなしでしょう。そういえば第3弾も開発中らしい。ナムコならやっぱあのキャラ？

おすすめプライズピックアップコーナー

プライズワンダーランド

夏休みをむかえていいネタが揃ってきましたね〜。チョイスするのに苦労したけど、今月は「チョット多めにつぎ込んでも欲しい!」ってなプライズを紹介しまっす。

厳選！DCコレクション

今月のイチ押しプライズは、ドリームキャストの人気タイトルに登場するキャラクターのぬいぐるみセット、その名も「セガコレクション ぬいぐるみ」!! キャラクターの人気が高かった、「スペースチャンネル5」「チューチューロケット」「プロ野球チームをつくろう」「レンタヒーロー」から7キャラがゲーセンに登場するぞ。大きさは約15センチと手頃なサイズ。全種類ゲットだ!!

次は「セガコレクション ぬいぐるみアーケードバージョン」を期待してますよ!

セガコレクションぬいぐるみ

●全7種類 8月登場予定 ●発売元：セガ・エンタープライゼス

オススメの一品

ジョジョの奇妙な冒険 DXフィギュア

●全2種類 8月登場予定
●発売元：バンプレスト

「ジョジョ」シリーズ第3部のメインキャラクター、空条承太郎とDIOが超リアルデラックスサイズのフィギュアになったぞ。しかも承太郎のクサリやDIOの腕輪は金属パーツが使われている。原作のタッチや質感や世界観までも、手で感じられるほどの出来映えだ。ゲーセンからすぐ消えそうな予感。

サクラ大戦2 KCF メモリアルコレクション

●全13種類 8月登場予定
●発売元：セガ・エンタープライゼス

「サクラ大戦3」の発売を控えた今年は、SAKURA PROJECT 2000を合い言葉にしたサクラシリーズの年。TVアニメや舞台などのメディア進出が話題になっているね。プライズでは、これまで発売されてきたキーチェーンフィギュアが揃って登場だ。コレクター諸君、ラストチャンスかも??

ウルトラマンシリーズ ファイティングコスチューム

●全3種類 8月登場予定
●発売元：バンプレスト

各関節が可動する素体フィギュアにウルトラマンのコスチュームを装着させたフルアクションのウルトラマンドールだ。スペシウム光線・アイスラッガーなどなど決めポーズも自由自在。そしてコスチュームのシワやよれ具合がリアルないい味を醸し出すのである。ティガと合わせて3種類登場だぞ。

デビルマン デビルイヤーは地獄耳

●全4種類 8月登場予定
●発売元：バンプレスト

テレビ主題歌♪デビルイヤーは地獄耳!を完全に再現(笑)したプライズだ。遠くの小さな音をデビルマンフィギュアが拾って、さらに増幅して、イヤホンに送るという高度な仕組みなのだ(簡単に説明すれば集音マイク)。話をちゃんと聞くためのマジメなグッズなので、悪用しないように!

パンチマニア サウンドグローブ

●全3種類 8月登場予定
●発売元：コナミ

あの『パンチマニア』からプライズが登場だ。かるーく叩いたり、ぶつけたりすると、「バシバシッ」と軽快なパンチ音が響きわたる。ボクサーがやってるミット撃ちを簡単に楽しめるのだ。もちろん、ケンシロウを気取ったって構わないけど、これを付けてパンチマニアを遊ぶのはやめとくべき?

スーパーロボット大戦 必中バトルシミュレーター

●全3種類 8月登場予定
●発売元：バンプレスト

操縦桿を動かすとロボットが回転したり、決め技ポーズを取るリモコン気分のアクションフィギュア。ロボットはマジンガーZ、コンバトラーV、ライディーンの3種類だ。決め技ポーズを出すと、「ロケットパーンチッ!!」「超電磁ヨーヨー!!」などゲーム中と同じ音声＆効果音も出てくるぞ。

達ゲー第2弾登場!!

大漁太鼓 三三七拍子

NAMCO

三三七ひょーし! チャッチャッチャ!!

料理に続くナムコ達人ゲームシリーズの第2弾が、この「大漁太鼓 337拍子」だ。さて、いったい何の達人なのか? そう、タイトル通り「三三七拍子」の達人を目指すのである。ルールは……、と説明したいとこだが書くことがない。筐体から流れてくる太鼓&笛のリズムに合わせてチャッチャッチャ!と左右のボタンを交互に叩きゃイイのだ。そしてフンドシ姿のニーチャン(ワカガシラ)が大漁岩を持ち上げるのをハタから応援してやるのだ(ヘンな世界観だ)。徐々に加速するリズムに遅れることなく、三三七拍子のビートを刻んでいくと、ニーチャンは大漁岩をリフトアップ! 重量挙げのように持ち上げれば景品が出てくるのだ。リズムが合ってないと、間抜けなポコポコ音が鳴り響き、応援が無くなったニーチャンは、哀れ岩の下敷きとなってしまうのだ。要はゲームオーバーね。でもあきらめるのは早い、コンティニューすると簡単設定で続きができるのだ。遊ぶだけでも笑えるけど、実は親切設計なプライズマシンだぞ。

「大漁太鼓」は7月登場だ。

2ボタンだけの簡単操作。欲しい景品を選んでからプレイだ。

このニーチャンが主役の「ワカガシラ」。見よ、この筋肉美と腰の入った姿勢。

キチンと腰で岩を持ち上げるワカガシラ。1回成功するとこの高さに。

ここまで来たらあと1回でゲット、なんだけどこの次がめっちゃムズい。笛のリズムをつかむのが極意!!

ドオオリャ～ってな感じで大成功!!

ちなみに失敗すると、岩がズシンと落下。その下には地面に埋まった平面図のワカガシラが……。

prinet station

©ATLUS 2000

アトラスの新製品は、ネットプリクラとでも言うべき「プリネット・ステーション」。iモード情報サービスとして、プリクラ画像の送受信ができるようになるだけでなく、本体で遊ぶだけでもネットコミュニケーションを楽しめるぞ。撮影した画像とコメント付きメールの「プリ友メール」をアトラスのサーバーを介して、特定の相手(IDを知っている相手)に送信することができるほか、画面に表示される掲示板の相手に送信することもできるのだ。さらに自分のプリ友メールを掲示板に公開すれば、それを見た人からプリ友メールが届くなんていう広がりも期待できるのだ。自分のIDを覚えておけば、いつでも自分宛のプリ友メールを取得できるぞ。

また、AOUエキスポで注目を集めた全身エンターテイメント筐体「ダイナミカ」もパワーアップして9月に登場。これまで格闘ゲームだけだったが、最新版は『NBAプレイBYプレイ』を搭載した。格闘向きであることは間違いないけど、スポーツゲームもピッタリかも。

秋に登場予定となった「ダイナミカ」。

©CAPCOM CO.,LTD.

さて、今月の特集テーマは何でしょう? 8月だから夏、ゆえにサザンオールスターズ&TUBEなのです、わかりやすいでしょう。これまでにも両グループの曲はたくさん入っていたけど、8月には一気に21曲も追加されるのだ。まさにカラオケ並み。今年の夏は王道で行ってみよう!!

そして新譜は全部で20曲。注目曲は、「神様と仲なおり/レベッカ」「なかったコトにして/郷ひろみwith HYPER GO号」ってところか。もちろん宇多田ヒカルやhitomi、ELTも入ってるぞ。

今月はまだまだ新情報!! 携帯電話の待ち受け画面に好きな画像をダウンロードできる「マチキャラギャラリーズ」に新キャラシリーズ、サンリオキャラが仲間入りだ。ハローキティにマイメロディ、キキとララのリトルツインスターズ、ポムポムプリンとコロコロクリリン、以上5種類16画像がダウンロードできるぞ。

ちなみに下の写真のサンリオキャラクターの名前くらいは一般常識として知っといた方がイイかも。

ゲー事典 今月の着コレダウンロードランキング! ちなみにこの順位と実際のヒットチャートって結構リンクしてます。ご参考までにどうぞ(何の?)。1位「桜坂/福山雅治」、2位「Vogue/浜崎あゆみ」、3位「Secret of my heart」、4位「愛情/小柳ゆき」、5位「TSUNAMI/サザンオールスターズ」、6位「スピニング・トーホールド/ザ・ファンクス」。あら?

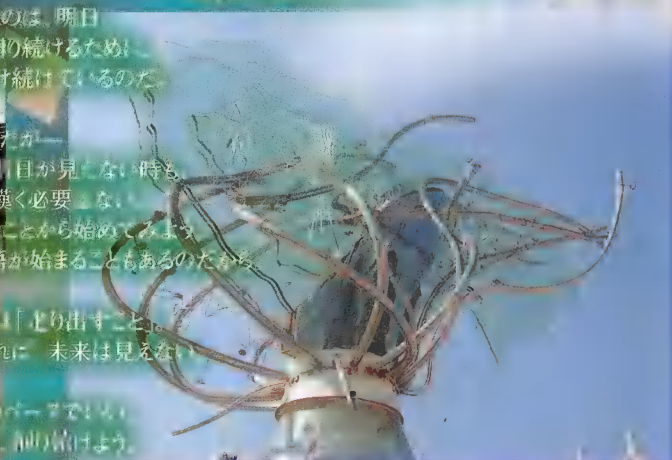
筐体百景

電映心象スケッチ

七之回

創りつづけること

始めから栄光を約束されている人生が存在しないように
始めから成功を約束されている挑戦もまた、存在しない

つねに挑み続けたものだけが、
つねに走り続けたものだけが、
目指すべき明日へと誘われる。

創るのは、明日
明日を創り続けるために、
我々は駆け続けているのだ。

だが——
目指すべき明日が見えない時も、
今日を嘆く必要はない。
まずは、小さなことから始めてみよう。
その1コインから、物語が始まることもあるのだから。

大切なのは「走り出すこと」。
踏み出さなければ、未来は見えない。

自分のペースでいい。
明日を、創り続けよう。

「ex」田渕健康

告知 このコーナーでは、あなたの心に残る筐体逸品、街中の得難い筐体シチュエーションなどの情報もお待ちしております。編集部「筐体百景」係まで。

海に浮かぶゲームセンター、東京湾アクアライン海上パーキングエリア「海ほたる」。
東京湾のど真ん中に位置する「客船」でのゲームプレイは格別。

BROS.PLAZA 2026

■リッジレーサーV
シルバーアクセサリー

12800円

シリーズ最新作『リッジレーサーV』のイメージキャラクター、深水藍の胸元に輝くネックレスを忠実に再現した、プロップ感覚が楽しい一品。

BROS.PLAZA 2261

■リッジレーサーV
Tシャツ
SPECTRA
(ピンク)

こちらは最新作から、ピンストライプパターンがカッコイイ"スペクトラ"をデザイン。

各3500円

BROS.PLAZA 1962

■リッジレーサーV
発売記念 レースクイーンテレカ

新イメージキャラ、深水藍のビジュアルを大きくフィーチャーした2枚に加え、あの加納典明氏のプロデュースによる前作イメージキャラ、永瀬麗子のテレカが加わり、『R4』ファンも満足の豪華テレカセット。(テレホンカード3枚組、各50度数)

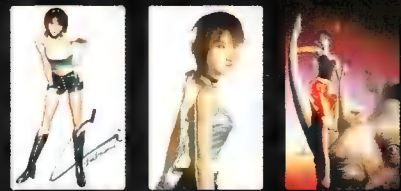
4800円

BROS.PLAZA 2262

■リッジレーサーV
Tシャツ
CRINALE
(ブラック)

ゲームに登場する4台の隠しマシンのうち、第1作からおなじみの"デビル"をデザイン。

ナムコ系最新グッズ続々登場!!

BROS.PLAZA 2260

リッジレーサーVコレクション テレカ&ピンズ
(テレホンカード:50度数)

2200円

鉄拳TAGコレクション テレカ&ピンズ
(テレホンカード:50度数)

2200円

BROS.PLAZA 2257

これが コレクション サイズ。

プロスプラザ通販でもおなじみの定番コレクションアイテム、テレカ&ピンズセット。コレクターも非常に多いこのアイテムを、ブロスプラザではグッとダウンサイジングして、コレクション性を高めました。美しいテレカとピンズを、なんと3.5インチディスクサイズにパッケージ。美しいコレクションが、コンパクトに楽しめます。たくさん集めたいものだから、という声に応えた新シリーズ。絶対にお見のがしなく。

※ご紹介の通販商品の中には、製品版と若干デザインの異なる場合がございます。ご了承下さい。

ご注文の方法

以下の事項をお電話口でお伝え下さい

①氏名、年齢、電話番号、郵便番号、住所、職業
②ご覧になった雑誌のタイトル
③ご希望の商品の商品番号、商品名、数量
※お支払い方法は代金引換払いとなります。商品到着時に、商品代金、送料、手数料をお支払い下さい。

【商品のお受け取り・お支払い】
商品の発送方法に付きましては、代金引換払いとさせていただきます。ご注文になった商品をお受け取りになる際、配達員に商品代金+消費税と発送手数料をお支払い下さい。発送手数料は、商品代金の合計が2万円未満の場合は1000円、2万円以上の場合は無料となります。ご注文から商品の到着までは約2週間ほど時間がかかります。ご了承下さい。

【ご注意】
●お電話での先着順とさせていただきますので、在庫が品切れになった場合はご容赦下さい。
●18才未満の方は保護者の許可が必要です。
●海外からのご注文はお受けできません。
●商品違い、汚損、破損の場合にのみ返品・返金が可能です。

■ご紹介した商品は、特別ご注文電話のみのお申し込みとなります。

ご注文受付は 7月29日[土]午前10時から

■8月28日午後5時まで! ※品切れになり次第受付終了させていただきます。

(ご注意)お電話はお間違いのないようにおかけ下さい。

【お問い合わせ先】
株式会社エンターブレイン営業局 ☎03-5433-7168
※ご注文後、全てのお問い合わせに関しましては、株式会社エンターブレイン営業局までお願いいたします。
■祝日を除く毎週月曜日から金曜日の午前11時から午後6時

DIRECT TELEPHONE ORDERS 最新作・話題作のゲームグッズが電話1本でゲット可能!!

☎でファミ通ブロスプラザ ダイレクトテレホンオーダーズ

アルカディア登場2回目となる今回は、『ミスタードリラー』をはじめとするナムコ作品グッズが大充実。必見です。

ご注文受付は7月29日[土]午前10時から

■8月28日午後5時まで
※品切れになり次第受付終了させていただきます。
(ご注意)お電話はお間違いのないようにおかけ下さい。

ドリラー爆進中。

シンプルきわまりないゲームシステムで中毒者続出の『mr.ドリラー』。ハマるゲームシステム以上に気になる本作のキャラクターたちが、グッズになって初登場。

■ミスタードリラー
キャミソール

夏真っ盛りの季節にピッタリのキャミソール。ミスタードリラーのカワイイキャラクターが存分に活かされたデザインは女の子に超オススメ。9種類と豊富なデザインバリエーションも楽しいぞ。

BROS.PLAZA 2259
HORI SUSUMU
side
FRONT
back
Go! Driller No.1 Susumu.

勉強も仕事も、このマウスパッドでホリススメ。

パソコン作業になくてはならないマウスパッド。ススムくんのキューッ♥な魅力爆発の、このマウスパッドなら、忙しい仕事や勉強の合間に、ちょっとだけなごめること、保証します。ちらかったデスクトップにもらくらくおける(笑)コンパクトサイズで、円形、長方形の2種類をご用意。机の上の環境にあわせて選んでね。

■ミスタードリラー
マウスパッド
(円形・長方形)

各1800円

■ご紹介した商品は、特別ご注文電話のみのお申し込みとなります。

お電話今すぐ!!

■平日 午前10時から午後5時まで
■土曜・日曜・祝日 午前10時から午後3時まで

特別ご注文電話番号 フリーダイヤル ファミ通ナンバーワン **0120-832-781**

携帯電話からのご注文は …… 03-5651-1700

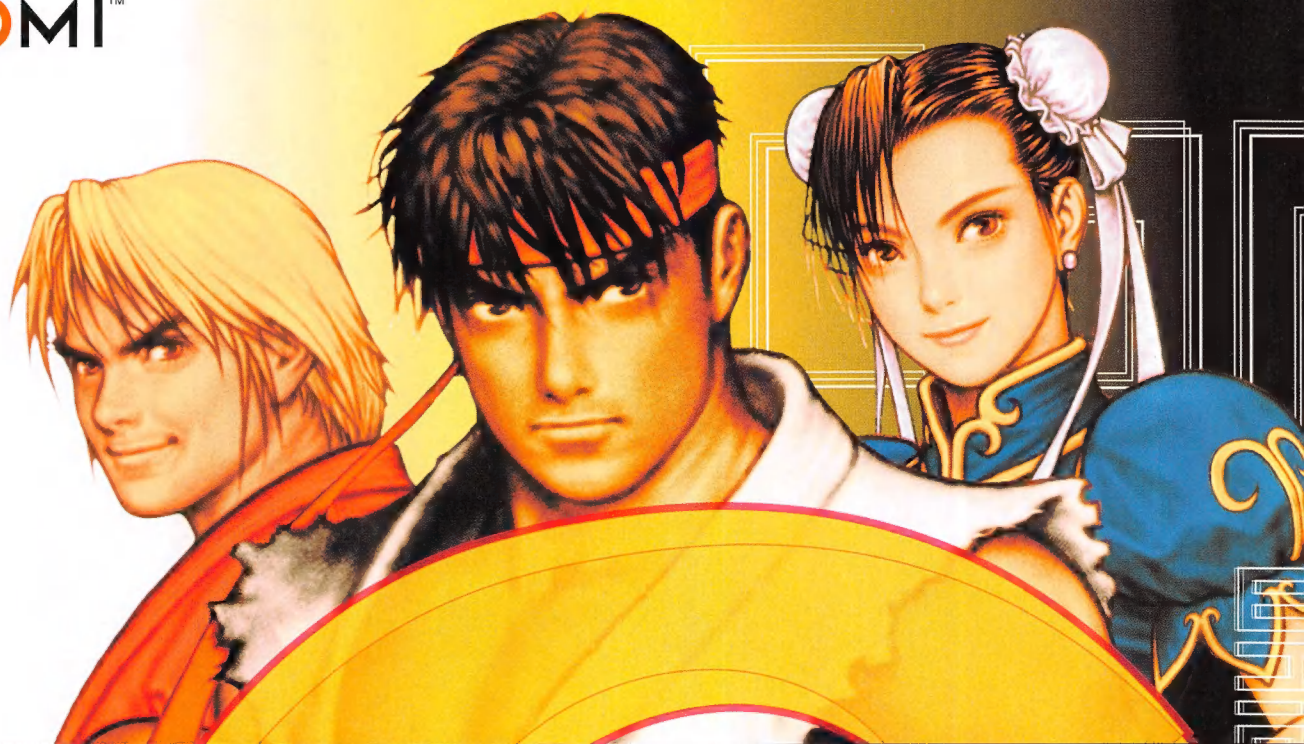
FAXによる受け付けを開始しました! 03-5651-1701 「ご注文の方法」に記載している、①〜③の事項と、合計金額をご記入の上、上記ナンバーに送信いただけますようお願いいたします

PR

CAPCOM
選べ。

NAOMI™

CかSか、魂で

CAPCOM® VS. SNK®
MILLENNIUM FIGHT 2000

奇跡の

カプコン バーサス エス・エヌ・ケイ
ミレニアム ファイト 2000

株式会社カプコン®

＜AM事業部＞●本　社／〒540-0037 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
●東京支店／〒163-0411 東京都新宿区西新宿2丁目1番1号（新宿三井ビル11階）

＜カプコンソフト情報＞大阪:(06)6946-6659 東京:(03)3340-0718 札幌:(011)281-8834 仙台:(022)214-6040
名古屋:(052)571-0493 広島:(082)223-3339 松山:(089)934-8786 福岡:(092)272-0086

※電話番号は、よく確かめておかけ間違いのない様にして下さい。

雑誌11547-09 Printed in Japan 凸版印刷

T1111547090580